

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.197
专题企划
掌中惊涛
掌机上的那些大海战
2012 TV GAME大赏
媒体评选・掌机篇
走近业界
末日逛Game Show
香港亚洲游戏展盛况报道
特快专递
假面骑士 超巅峰英雄
PSP
灵魂献祭（试玩版）
PSV
攻略透解
幻想生活
3DS
解放之剑 艾克希布
3DS
PSP
海贼王 冒险黎明
PSP
AKB1/149 恋爱总选举
PSV
PSP
雷电十一人GO 2 时空之石 热风・雷鸣
3DS
赠品
雷琪儿・阿鲁卡多 挂坠

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年1月29日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第199辑上公布，敬请关注。





三等奖









本次活动赞助厂商及网站





GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

《掌机王SP》第195辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



汕头市	吴嘉欣
台州市	杨旭冰



辽阳市	陈志鹏
上海市	桂馨月
泉州市	康煌杰
天津市	陆晨
十堰市	孙令威



上海市	顾春军
长春市	李雨丰
天津市	杨晨

答案：A



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



3DS/PSP 解放之剑 艾克西布

包装华丽的传统迷宫RPG！

系统详解+角色分析　迷宫踏破式流程攻略



3DS 雷电十一人GO2 时空之石 热风·雷鸣

飞翔吧，时空中的最强十一人！

系统详解　剧情攻略　通关流程



3DS 幻想生活

梦幻世界的奇妙冒险，丰富的职业等你挑战！

系统指南　流程详解　全职业分析



PSV/PSP AKB1/149 恋爱总选举

AKB48+SKE48+NMB48+HKT48，149人对你的爱的告白！

系统详解　约会全攻略　SR卡密码公开



PSP 海贼王 冒险黎明

重温经典动漫，与路飞一起展开伟大冒险

详细流程攻略



掌中惊涛——掌机上的那些大海战

波澜壮阔的海战在屏幕小小的掌机上如何实现？不同的主机时代有不同的表现方法。本篇专题，我们依托于海战在现实中的发展，为大家盘点各掌机平台的海战游戏！

CONTENTS

掌机王SP VOL.197

封面用图：七龙战记2020-Ⅱ
封面设计：咕噜







口袋光环 VOL.197

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

http://www.tudou.com/programs/view/8p3MsFmp6q8/
密码：KDghzjw0097

掌机情报站

专题企划

黄金眼

便携领域

PlayStation Vita总部

三次元空间

走近业界

前线狙击

新作拼盘

特稿

游戏文化频道

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机情报站

文 雷伊

软件 SOFTWARE

《心灵传说R》发售日确定，限定版同步上市



▲限定版内容一览。

NBGI宣布，重制自NDS版《心灵传说》的RPG作品《心灵传说R》将于明年3月7日发售，平台和之前公布的一样为PSV。游戏的初回生产版本中将会附带丰富的特典内容，其中包括PSV专用游戏《心灵传说R 无限进化》的下载码，以及可在《羁绊传说》、《卡牌传说 进化》、《世界传说 骰子冒险》等手机社交游戏中使用的特殊代码，数量有限，先到先得。值得一提的是，《心灵传说R 无限进化》是一款额外提供的游戏，画面和原版一样采用点阵表现，玩家可操作男女主人公辛格、琥珀等角色之余，“《传说》系列”的历代角色们也会作为支援角色登场，此外，各个关卡中也会有限定的特别小对话触发，可谓充分还原了正统作品的精髓。

游戏的卡带版本售价为6480日元，下载版售价5830日元，除了普通版之外，NBGI也会在同日限量发售名为“连结版”（Link Edition）的限定版，售价为9980日元。除了包含初回普通版游戏的卡带版一张之外，还包括“心灵传说R 时钟任务”的下载码一个、传创主题收纳包一个、原创主题擦拭布一块、PSV专用充电台座一个、充电台座保护盖一个、以及PSV主题装饰贴纸一张，内容非常充实。其中的“心灵传说R 时钟任务”，其实是一个以《心灵传说R》为主题的装饰时钟应用，其中也包含了一定的游戏元素，比如玩家可以在任务模式中派遣角色工作来赚钱，从而解锁新的角色和皮肤。

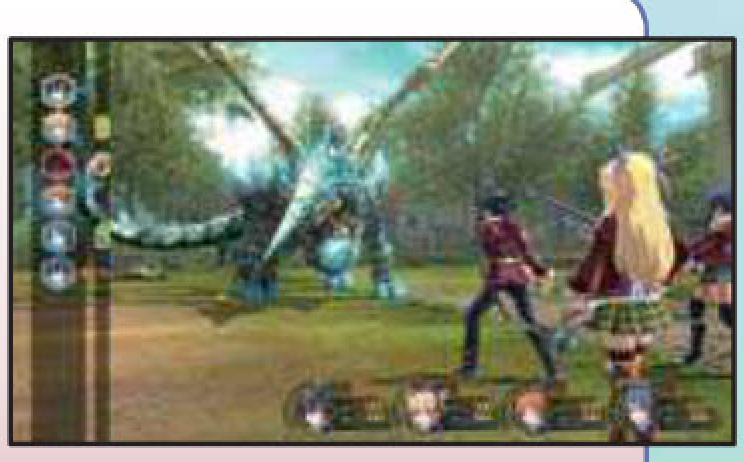
此外，官方也表示本作将会与之前在PSV平台发售的《无瑕传说R》有联动要素。只要记忆棒中有《无瑕传说R》的存档，那么在《心灵传说R》的游戏初期将会发生特殊事件，这样辛格在最初便可使用系列最著名的特技“魔神剑”，此外也可获得《无瑕传说R》中著名角色柯达的饰品道具。



▲采用2D点阵画面的《心灵传说R 无限进化》。

目前《心灵传说R》的体验版已经在PS Store中免费提供下载，只要持有体验版的存档，那么玩家到时候玩正式版时，将会一开始就获得游戏中可使用角色们的泳装，所以这个体验版的可玩价值非常之高。

2012年12月14日



日本Falcom宣布“《英雄传说 轨迹》系列”的最新作《英雄传说 闪之轨迹》将于2013年内发售，对应平台为PSV和PS3。据悉，本作故事的舞台与2004年发售的《空之轨迹》一样为塞姆利亚大陆，讲述的是发生在与《空之轨迹》同时代的帝国的故事。本作是系列首款同时在家用机和新世代掌机上推出的原创作品，除了将采用新的系统之外，由于平台的升级，游戏的画面也将得到极大幅度的进化。此外，本作的地图也对应360度全方位旋转，能够带给玩家们更为真实的广阔世界冒险临场感。

事件 EVENT

《怪物猎人4》延期发售，Capcom下调财年预期



2012年12月19日，Capcom宣布将《怪物猎人4》的发售日期从今年3月份延期至夏季。《怪物猎人4》是目前3DS平台最受期待的大作之一，也是原本今年春季商战3DS平台的有力杀手锏，此次延期不仅对Capcom的财年收入情况会造成较大影响，也将直接影响到任天堂原本为3DS安排的春季商战布局。对于此次延期，Capcom方面称这是为了回应更多玩家的期待，进一步提升游戏的品质。

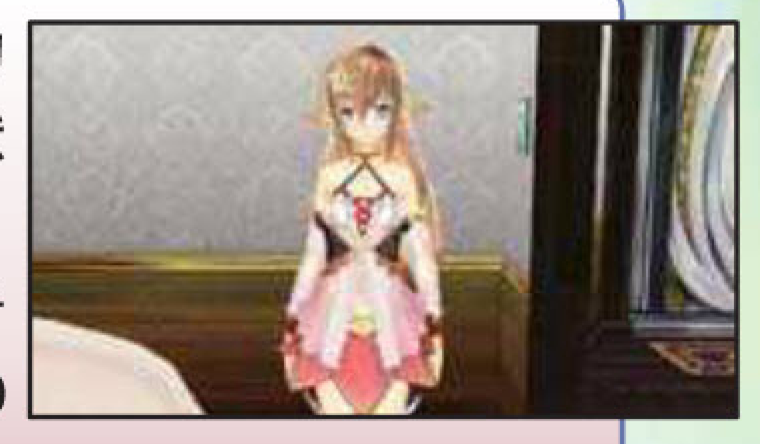
发表延期信息的同日，Capcom也宣布了下调2012财年预期业绩的声明。其中财年销售额从之前预期的1050亿日元下调至935亿日元；营业利润从之前预期的158亿下调至100亿日元；经常利润从之前预期的157亿日元下调至100亿日元；财年纯利润从之前预期的98亿日元下调至65亿日元。Capcom表示此次下调预期业绩的主要原因为游戏所在的数字内容部门收入不如预期。除了原本预计在财年底亚洲的《怪物猎人4》延期之外，主力大作《生化危机6》虽然在发售初期获得了非常不错的销售成绩，但是由于口碑等负面问题，导致后期销售迅速放缓，已无望达成原本预计的财年目标。

2012年12月14日



日本富士电视台宣布，目前由NBGI发售的3DS游戏《逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！》自7月份发售以来，在日本国内的累计出货量已经突破了40万套大关。《逃走中》原本是富士电视台的一档综艺节目，参加节目的嘉宾们被带到主题公园、购物中心等设施的某块区域内，需要在限定的时间内，从穿黑西装带墨镜的“猎人”处逃离，如果成功逃脱即可获得奖金。游戏版还原了该综艺节目的规则，并且重视再现了节目中紧张和恐怖的气氛，因此受到了不少电视节目粉丝们的大力支持，而本作同时也创造了富士电视台相关游戏的最高出货纪录。

2012年12月17日



Gust宣布，之前在PSV发售的原创游戏《圣人协奏曲 陨星之献诗》将会发售最新版本。新版名为《圣人协奏曲 陨星之献诗 再生》（シェルノサ–ジュ 失われた星へ捧ぐ诗 RE：Incarnation），将于2013年2月21日发售，其中卡带版售价7140日元，下载版售价6300日元。其中除了最新系统版本的游戏本篇内容之外，还包括了之前提供付费下载的追加DLC内容以及此次追加的新种族、新服装的使用权限，对于那些购买了旧版的玩家，官方也会把这些新内容作为追加收费的DLC包来单独推出，不用再额外购买一次游戏。

2012年12月17日



为了纪念旗下老牌动作游戏“《洛克人》系列”诞生25周年，Capcom宣布将目前正在PS Store中提供下载的7款《洛克人》相关作品进行打包促销。这7款作品分别为《洛克人》~《洛克人5 布鲁斯的陷阱》这系列前5款作品的移植版本，以及后来全新制作的《洛克人9 野望复活》和《洛克人10 宇宙的威胁》。在2012年12月18日起至2013年1月7日这段促销期间内，这7款作品的打包价格为2500日元，是分别单独购买价格的一半，相当于打了对折。另外，活动期间内系列前5款作品也将分别下调200日元，以400日元的折后价格来进行销售。

软件 SOFTWARE

《光明之舟》将推限定版与周边套装





SEGA将于今年3月28日推出的PSP新作《光明之舟》确认将会推出限定版，不过和前作一样，本作的限定版仍然只在EnterBrain的官方线上购物网站ebten的SEGA专区中有售。这款限定版售价为8190日元，相比普通版的6279日元贵了不到2000日元。限定版中除了包含UMD版游戏一张之外，额外多出的两件附赠物品为挂毯一幅、以及2013年的游戏主题台历一本。挂毯长728毫米、宽515毫米，因为该限定版是与EnterBrain旗下的著名游戏杂志《FAMI通》合作推出，因此挂毯的图案是由本作画师Tony专门为杂志绘制的游戏原创用图，该图片目前还没有公布。而台历的尺寸为150毫米×300毫米，以2013年3月~2014年3月为时间节点，包括封面在内，一共由13张美图所构成。

另外，在游戏发售同日，SEGA也将推出游戏的周边套装。这套售价为3129日元的周边套装中包含了丰富的内容，包括主机收纳包、主题擦拭布、PSP和PSV主机装饰用贴纸各8张、静电装饰贴纸两张。其中的主机收纳包本体上附带透明的相片夹，用户可以将自己喜欢的卡片放入其中来装饰收纳包，而周边套装中本身也附赠了8张游戏卡片供玩家替换使用，令玩家可以经常保持新鲜感。

2012年12月18日



近期同时迎来诞生25周年纪念的还有王牌RPG“《最终幻想》系列”，为了纪念这个特殊的日子，Square Enix宣布即日起至2013年1月7日，对目前正在PS Store提供下载的Game Archives版（即官方PS模拟器）“《最终幻想》系列”作品进行半价打折销售。此次的打折对象一共多达14款作品，除了1到9代系列正统作品之外，也包含了《最终幻想 战略版》、甚至是《陆行鸟不可思议之迷宫》、《陆行鸟赛跑》这样的外传作品，玩家的选择非常丰富。打完折后最便宜的不过300日元（不到人民币20元），像《最终幻想Ⅶ 国际版》等原价较贵的作品打完折后也不过750日元（约合人民币55元），可谓相当超值。

2012年12月20日



《AKB1/48》游戏系列的最新作《AKB1/149 恋爱总选举》（PSP/PSV）本日发售，发行方NGBI宣布游戏发售首日出货量为25万套，这样加上出货量分别为40万套的PSP平台系列前两作，系列三部作品的累计出货量已经突破了100万套。系列制作人广野启先生表示，系列从2009年开始策划，2010年发售第一作，至今三部作品的累计出货量突破100万套，显示了系列已经成长为一个非常有号召力的游戏系列，这是支持本系列的玩家，以及AKB48团体成员、开发者们共同努力的结果。今后开发团队也将再接再厉，继续开发出玩家们喜闻乐见的作品。

2012年12月20日

《Persona4 黄金版》之前在“PlayStation Award2012”上，分别斩获“PSV特别奖”和“玩家选择奖”两个奖项。为了纪念达成这一殊荣，Atlus宣布从本日起至2013年1月9日这段短暂的期间内，降低本作PSN数字下载版的售价，价格从原本的5980日元下调1000日元至4980日元。《Persona4 黄金版》是PS2游戏《Persona4》的高清移植版本，不仅包含了原作丰富的内容，还加入了包括新角色等在内的众多新要素，品质非常出色，游戏一经推出就获得了玩家的大力支持，成为目前日本最畅销的PSV游戏。



2012年12月24日

SEGA宣布从即日起举办“女歌手计划 收录乐曲总选举”活动，玩家可以从之前在PSP平台上发售的“《初音未来 女歌手计划》系列”的所有作品中的乐曲当中，选出一首自己最想在PS3、PSV版的《初音未来 女歌手计划F/f》中演奏的乐曲。根据玩家们的投票结果，被选中的歌曲便会以不同于原作的全新MV和全新演奏谱面进行重制，并在今后提供下载。该活动将于2013年1月15日截止，玩家可从歌单中选择一曲进行投票，每天只有一次机会，而歌曲会否被选中为重制对象，玩家的投票数多少将是惟一的判断标准。



2012年12月26日

继《特特莉的工作室》移植PSV之后，《阿兰德工作室》三部曲的最后一部《梅露露的工作室》也将以《梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3》之名移植PSV平台。游戏将于2013年3月20日发售，除了将发售售价6090日元的普通版之外，也会同时推出售价为8190日元的限定版。作为加强版，本作除了将会收录PS3版中的DLC下载内容之外，还会追加PS3版所没有的新事件。此外，本作还将与PSV版前作《特特莉》进行联动，只要记忆棒中有前作的记录，就可以追加本作中特特莉的服装，以及其他好处。



2012年12月27日

日本一Software被吉尼斯世界纪录评选为“发售了最多S・RPG”的公司。从2003年到2009年这7年中，日本一Software发售的S・RPG作品数量达14款之多。从PS2的《光之圣女传说》开始，到后来系统更为完善的《魔界战记》，日本一Software开发并发行了大量S・RPG作品，尤其是“《魔界战记》系列”以丰富的游戏内容和独特的游戏系统获得了大量粉丝们的支持，成长为公司最有人气的系列作品。2013年3月，“《魔界战记》系列”的最新作《魔界战记D2》也将率先登陆家用机平台PS3，按照系列惯例，本作今后登陆掌机的可能性也是非常高的。

2013年1月1日

为了庆祝日本新年来临，任天堂宣布举行“新春初售活动”，活动期间为2013年1月1日上午10点至1月6日23年59分（两者均为日本时间）。在活动期间内，任天堂e商店中将会对三款3DS下载游戏进行打折出售。这三款作品分别为《电波人RPG2》（售价从1000日元下调至700日元）、《节奏猎人 和声骑士》（售价从1800日元下调至1300日元）、《星之卡比 梦之泉物语》（售价从600日元下调至400日元）。







游人望远镜



栏目主持
酷洛洛

这里是记录游戏开发相关人士们日常生活趣事的“游人望远镜”，不知道各位在2012年最后一天在做些什么呢？酷洛洛可是在苦逼地赶稿，不过也没办法啦，为了你们这群可爱的读者，这一切的辛苦都是值得的！（其实是因为隐藏BOSS要求元旦放假回来把稿件都拿去给美编排掉……）。

樱井政博



著名游戏制作人，代表作有《星之卡比》系列、《任天堂全明星大乱斗》系列、《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》

《新·光明之新话》周边登场！

因为彼特以及黑彼特的Figma已经几乎完成了，赶紧拍照给大家看看。



12月17日

这两款可动玩具预定2013年4月发售，其中还附送目前尚未公开的AR卡。感兴趣的同学们可能还要等待一段时间。

小岛秀夫

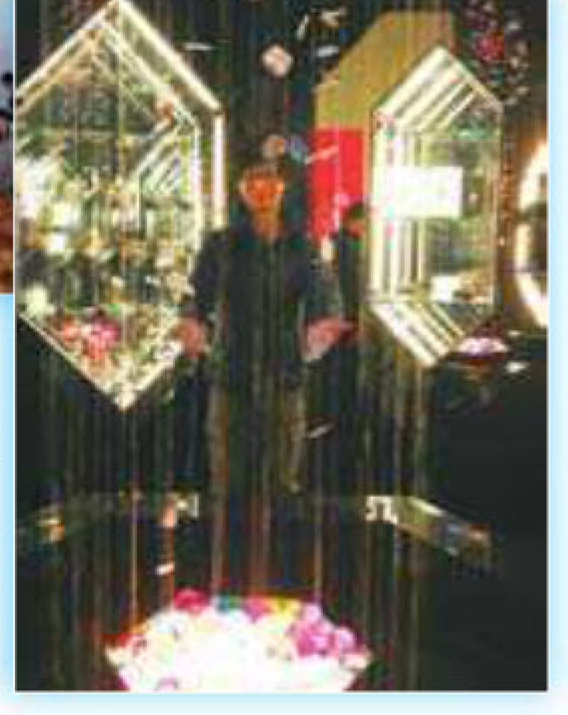


Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

来参观SE官方商店！



今天是SE的官方周边商店试营业的日子，明天将正式开张。今天我就来打扰一下了。



店内的“水晶室”，里面展示了各种SE出品的游戏产品和周边。

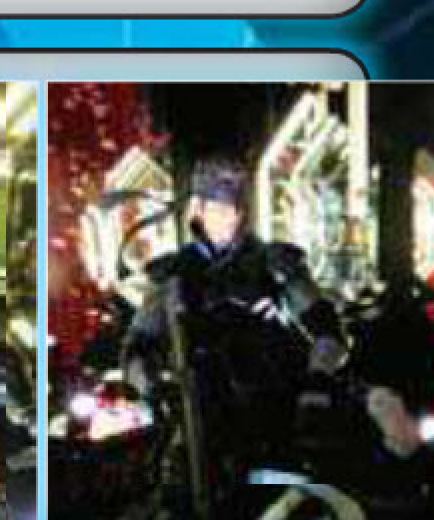


从天窗垂下来的瀑布，中央的是水晶。



里面还有不少《MGS》的角色周边（均为SE出品）。

这是商店里的卡布奇诺。



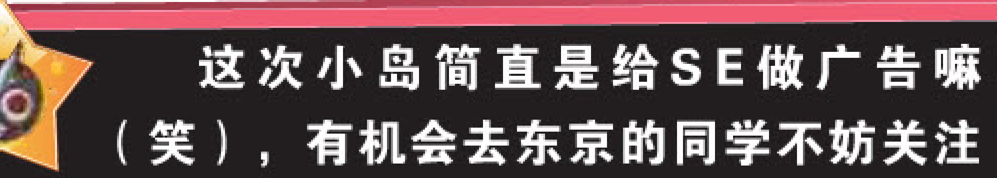


草莓薄煎饼。



走的时候还买了些手信，是巧克力和油酥蛋糕。

12月26日



这次小岛简直是给SE做广告嘛（笑），有机会去东京的同学不妨关注一下哦。

高木谦一郎



游戏厂商MarvelousAQL制作人，“《闪乱神乐》系列”制作人

爱治愈类游戏的高木





《幻想生活》到[redacted]

12月28日





[redacted]买[redacted]了GEONEOX啦。

12月31日

之前是《动物之森》、现在《幻想生活》，想不到制作擦边球游戏的高木，喜欢的游戏类型和半夏挺相似的嘛。（这时坐在前面的半夏打个了喷嚏。）

巧舟



Capcom制作人，《逆转裁判》之父

度假中的巧舟



前些日子，给神谷英树（白金工作室制作人，左一）带《雷顿对[redacted]



12月7日



去夏威夷度假，因为喜欢音乐，在尤克里里（一种四弦吉他）店逛了几圈，把尤克里里连同夏威夷恤衫也一起买了，然后在酒店的阳[redacted]

12月23日

别看巧舟只会做游戏，他的吉他可有一手呢。

小野义德



Capcom网络事业统括部长，“《街头霸王》系列”综合制作人

AGS的小野视角



[redacted]天有Sony香港办的派对。从世界各地来的有名的制作人有如星星般点缀着会场。首先是稻船先生！原本是Capcom的人，是小野以前的上司。不管过了多久，那个师生关系还是持续着呢(汗)



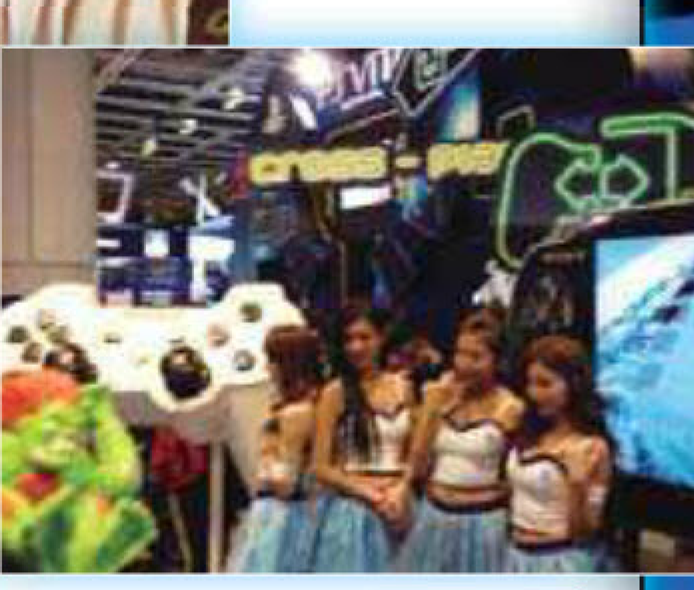
且慢，重要人物出现！最终幻想系列统筹制作人桥本先生耶！他常常请我吃寿[redacted]



喔，这不是那个，是敌也是友的，喜剧演员的伙伴(笑)，NBGI铁拳系列制作人原田先生啊[redacted]



派对的最后是抽签耶。果然没什么运气的小野，没得到任何[redacted]



还是老样子，Sony展位的招待员小姐，漂亮的一堆。真想在这些人的围绕下工作啊。

12月24日

AGS活动当天本人也在现场，并且拍下小野对现场ShowGirl们令人发指的一幕（详见本辑AGS报道）！

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

12月底是真正的圣诞商战了，不过由于日本和北美在元旦和圣诞有惯例的全民假期，因此截止到完稿的2013年1月3日，两边的软硬件销量均只统计到12月的第四周。日本方面，《立体动物之森》的周销量再次迅猛攀升，将数字送过200万大关，成为日本最畅销的3DS游戏。排在第二位的《海贼王 冒险黎明》以较为良心的RPG类型制作，凭借原著的人气也热销15万份。第三位的《AKB1/149》是偶像迷们关注的作品，虽然销售数字还算不错，但对比前两作还是下滑得比较严重。不过本作是跨平台作品，算上PSV版的3万张销量，首周销量接近18万。

软件销量（日本） 2012年12月17日～12月23日

排名	游戏名	日文名	信息	走势	本周销量	累计销量	平台
1	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	↑	40万320套	212万3029套	3DS
2	海贼王 冒险黎明	ワンピース ROMANCE DAWN 冒険の夜明け	■NBGI■RPG■2012年12月20日■5980日元	NEW	15万7812套	15万7812套	PSP
3	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	■NBGI■AVG■2012年12月20日■7329日元	NEW	14万6661套	14万6661套	PSP
4	新·超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	↓	13万7603套	170万7599套	3DS
5	纸片马里奥 超级贴纸	ペーパーマリオ スーパーシール	■Nintendo■A・AVG■2012年12月6日■4800日元	↓	12万2457套	33万1529套	3DS
6	雷电十一人GO2 时空之石 热风·雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ／ライメイ	■Level-5■RPG■2012年12月13日■各5500日元	NEW	9万6013套	26万6993套	3DS
7	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	ポケモン不思议のダンジョン マグナゲートと∞迷宫	■Pokemon■RPG■2012年11月23日■4800日元	↓	6万5801套	31万943套	3DS
8	尖帽子与魔法小镇	とんがりボウシと魔法の町	■Konami■ETC■2012年12月20日■4980日元	NEW	4万145套	4万145套	3DS
9	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	↓	3万8586套	33万977套	3DS
10	农场精灵 精灵观察套装	こびとづかん こびと观察セット	■日本Columbia■SLG■2012年7月26日■5040日元	↑	3万1406套	19万6860套	3DS



●算来应该比较期待《梦幻之星在线2》吧，因为它是款网络游戏，而且能跨平台联机的。（北京 周然）

●我是铁杆马丁迷，十分渴望有一天任天堂能把《冰与火之歌》搬上平台。（广西玉林 陈逸风）

●3DS版《怪物猎人4》加入许多新怪物和武器种类，另外还增加了新的动作，值得期待和购买。（上海 顾春军）

●《MH4》两种新武器目测可以玩1000小时！（上海 景思清）

●目前两大新主机的主流还是移植和续作，期待全新原创的新作。（浙江宁波 童晔）

●《七龙战记2020－Ⅱ》这个系列超棒的，续作当然期待。《数码宝贝大冒险》，初代数码宝贝的故事不用解释！这么经典的东西不需要解释！（广西河池 蔡艳妮）

硬件销量（日本） 2012年12月17日～12月23日

该硬件销量统计是2012年的最后一次，没有什么新作支持的3DS大卖43万台，比起当年《MHP3》发售时PSP的周销量更为凶残，果然是年底了，任天堂伯伯出来收钱了。当周PSP也有接近6万的销量，PSV小幅上涨至2万。

机种	周间销量	2012年销量
3DS	43万3788台	535万9973台
PSV	1万9056台	65万6352台
NDSi	291台	2万8296台
PSP	5万8378台	90万8027台

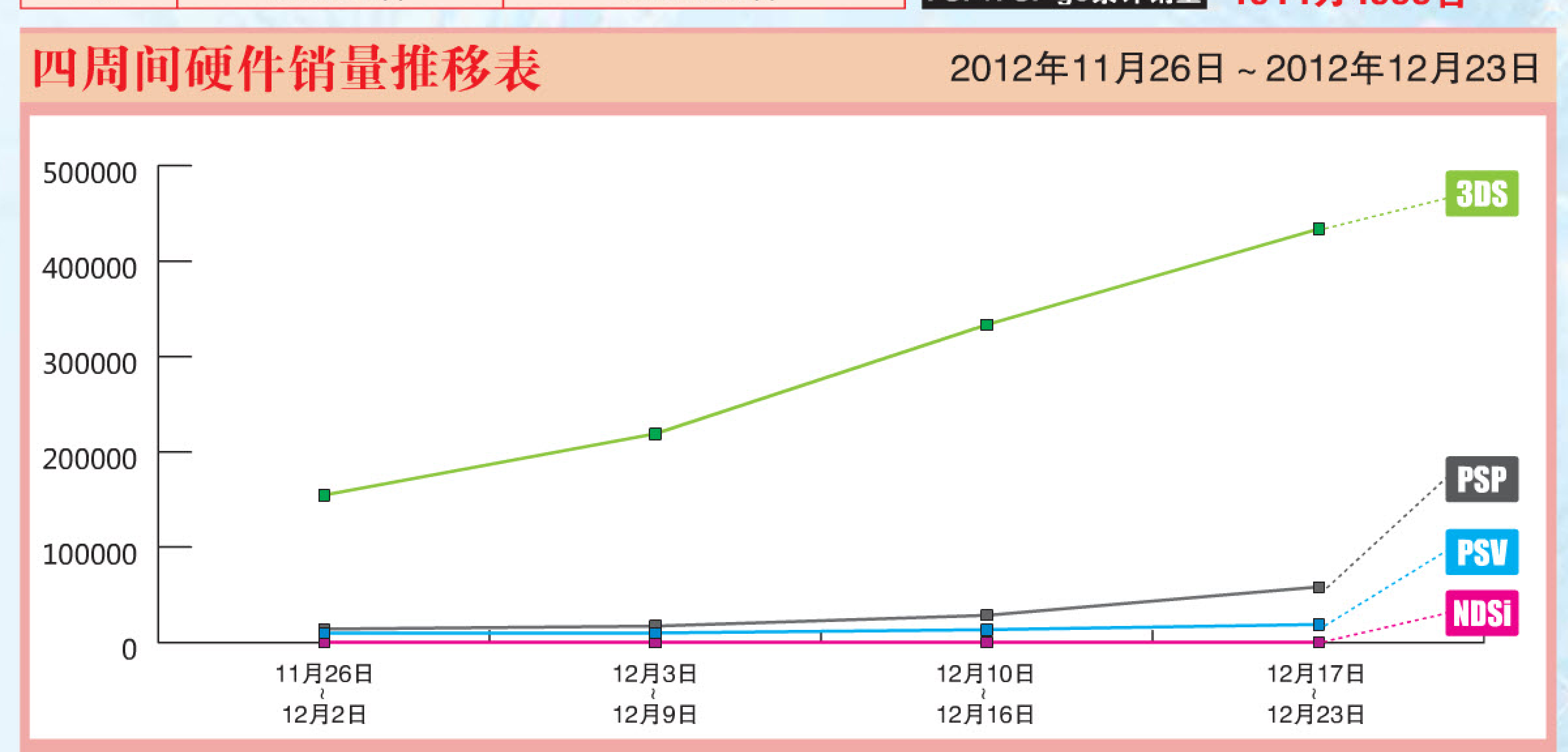
3DS累计销量 949万5712台

PSV累计销量 105万9137台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3286万3798台

PSP+PSP go累计销量 1914万4955台

四周间硬件销量推移表 2012年11月26日～2012年12月23日



软件销量（北美） 2012年12月16日～12月22日

北美掌机软件销量以“稳定”著称，部分长卖的NDS游戏甚至也继续留在榜上，时隔多年依然没有改变任天堂一家独大的局面，遑论岁末？销量前四名的软件在排位上没有任何变动，《贴纸之星》上升一位跻身前五，不过总体上北美市场还是家用机游戏的天下。

排名	变动	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	—	新·超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	19万5416套	156万7100套	3DS
2	—	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	13万7871套	325万1954套	3DS
3	—	口袋妖怪 黑2·白2	Pokemon Black / White Version 2	■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元	13万7548套	163万8013套	NDS
4	—	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	11万9982套	256万4652套	3DS
5	↑	纸片马里奥 贴纸之星	Paper Mario: Sticker Star	■Nintendo■A·AVG■2012年11月11日■39.99美元	9万1577套	45万7312套	3DS
6	NEW	乐高大战 忍者出击	LEGO Battles: Ninjago	■Warner Bros.■RTS■2011年4月12日■19.99美元			NDS
7	↓	刺客信条Ⅲ 自由使命	Assassin's Creed Ⅲ: Liberation	■Ubisoft■ACT■2012年10月30日■39.99美元			PSV
8	↑	愤怒的小鸟	Angry Birds	■Nintendo■PUZ■2012年9月25日■33.99美元			3DS
9	NEW	终极涂鸦	Scribblenauts: Unlimited	■Warner Bros.■ACT■2012年11月13日■39.99美元			3DS
10	↓	新·超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	■Nintendo■ACT■2006年5月15日■34.99美元			NDS



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

延期风波

延期对于游戏业界来说早已算是司空见惯的事情了，不过对于《MH4》这种核弹级别的超大作来说，发售日突然变更带来的影响却非同小可，居然引起了许多人浮想联翩，各种奇思妙想的所谓阴谋论顿时浮上水面，甚至有人断言这是Capcom和任天堂这对好基友即将分道的重要信号，言之凿凿之处实令人为之喷饭气结。

去年末3DS在日本本土的销售状况再次爆发，顺利达成了累计销售千万台的预定目标，其出色的销售轨迹较之当年的NDS亦不遑多让。造成如今任天堂在传统携带游戏市场压倒性优势的根源除了3DS LL的适时投入以外，《立体动物森林》远超预期的大卖也是一个非常关键的原因。截止目前的官方统计数据显示，《立体动物森林》的出货量已经顺利突破300万，其中下载版超过60万份。虽然发售至今已经一个多月，《立体动物森林》的销售势头却未有任何衰退迹象，反而因为诸多公众人物发微博免费广告进一步推波助澜，该作日本国内最终销量突破400万似乎已毫无悬念，或许还可能创造下载版销售百万这个前无古人的伟业！

一般来说，一款游戏能够连续两作销量达到300万份前后的规模，即足以确立其国民级游戏的标准，《动物森林》无疑是继《马里奥》、《DQ》、《口袋妖怪》和《MH》以后第五款达成这个标准的超人气大作。余势未衰的《立体动物森林》，再加上完全重制的《DQⅦ》，三款国民级别游戏在短时期内接踵登场的情况在游戏史也是绝无仅有的情况，给外界完全造成了弹药严重过剩的感觉。任天堂近期股价的低迷徘徊趋势显然与其在携带游戏市场的强势地位完全相反，野村证券的资深分析师认为由于市场人气过度聚集在3DS平台（特指日本国内），将可能严重分散消费者对于本命主机Wii U的注意力，对未来业绩成长会造成一定的负面影响。3DS在日本本土的胜势已经毫无悬念，《MH4》的延期完全是任天堂和Capcom秘密协商达成的结果，任社显然希望已然过度亢奋的携带游戏市场能够适当降温，逐步把公众视线切换到更重要的主战场。Wii U在日本的首发相当不俗，但是曾被两社寄予了厚望的《MH3 HD》虽然推出了价格厚道的主机同捆版，但是销售情况依然低于预期，造成这种局面与距离原先《MH4》预定发售日期过近显然有着相当大的干系。在首发后的软件空窗期，任天堂显然希望《MH3 HD》能够持续吸引一些对第一方游戏不感冒的玩家购入Wii U，我们不妨更大胆地期待两社未来会利用《MH4》展开更具魅力的硬件联动计划。

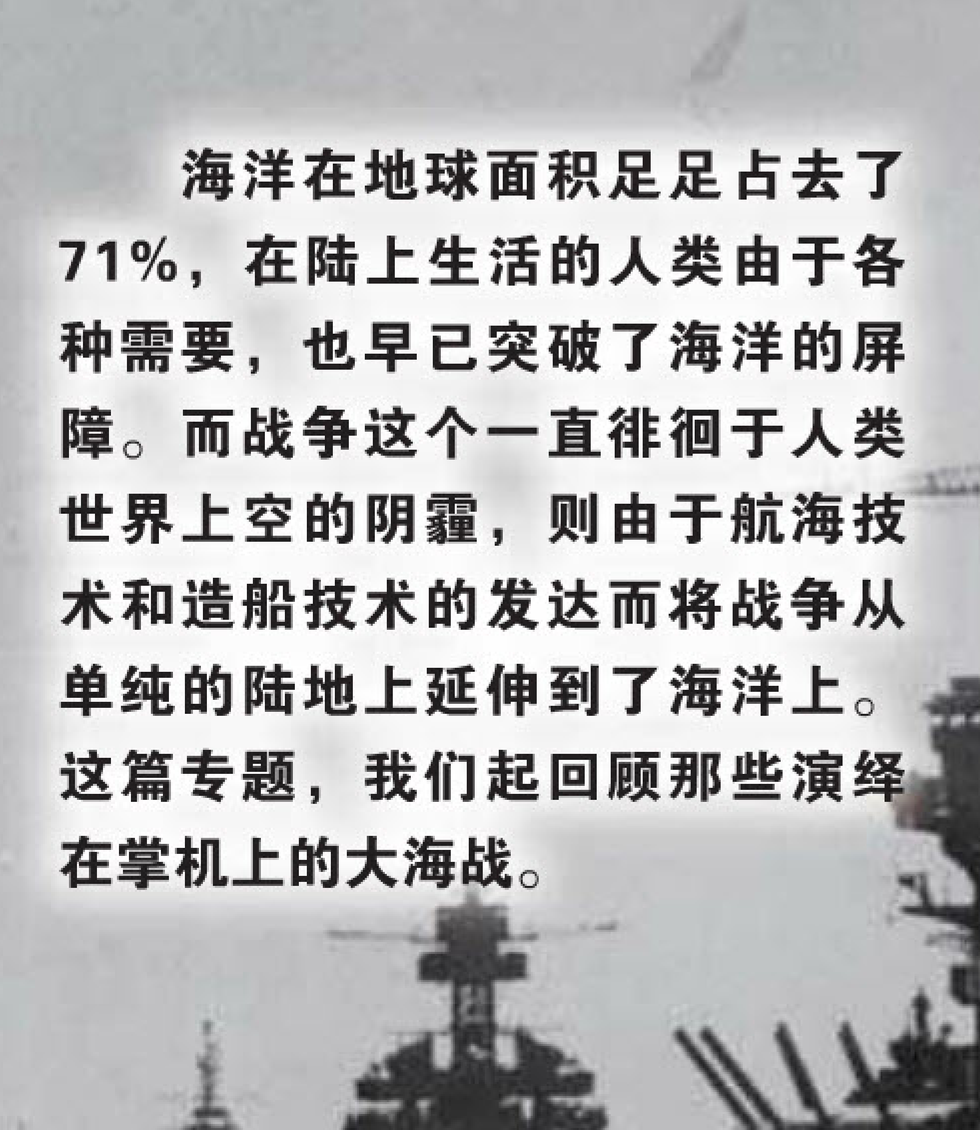
2012年对于Capcom来说并不算顺利。主打的高清平台大作《生化危机6》由于风评不佳至今全球销量未能突破500万份，距离原定的700万目标相去甚远，财年内减收减益已成定局。至于国民级游戏“《MH》系列”，由于各平台相关作品推出过于频密，令得广大消费者的认知疲倦感大增，市场号召力已然有所下降。再加上《立体动物森林》预想以上的大爆发，亦不得不退避三舍稍避锋芒。Capcom以提升游戏品质作为《MH4》延期的托词，实际上确实需要带给玩家更多的惊喜来维系该系列的市场地位，进一步的切磋琢磨有利于作品生命力的延续。从企业经营的角度来看，《MH4》押后至下一财年亦不失为以退为进的妙策。既然减收已成定局，何不将至关重要的战略商品转至下年度发售，以期通过下年度业绩大幅改善重振低迷股价。另一方面，通过和任天堂水面下的密约，能够在未来的紧密合作中换取更多的交易筹码。

颇有些人认为《MH4》意外延期是Capcom转投索尼阵营的某种信号，这无疑是非常幼稚的判断。试想下该社在3DS普及初期任天堂几乎陷入四面楚歌的苦境中尚毅然力挺，而如今3DS平台已进入稳如磐石的收获黄金期却蓦然弃之，岂非愚昧昏聩至极？更况且Capcom和任天堂的战略合作可谓入戏已深，未来相当长时间内两社命运将休戚相关，绝对不会在短时间内发生意外的波折。

正所谓天下本无事、庸人自扰之，古今同然……

掌中惊涛

掌机上的那些大海战



海洋在地球面积足足占去了71%，在陆上生活的人类由于各种需要，也早已突破了海洋的屏障。而战争这个一直徘徊于人类世界上空的阴霾，则由于航海技术和造船技术的发达而将战争从单纯的陆地上延伸到了海洋上。这篇专题，我们起回顾那些演绎在掌机上的大海战。

Special Feature 专题企划





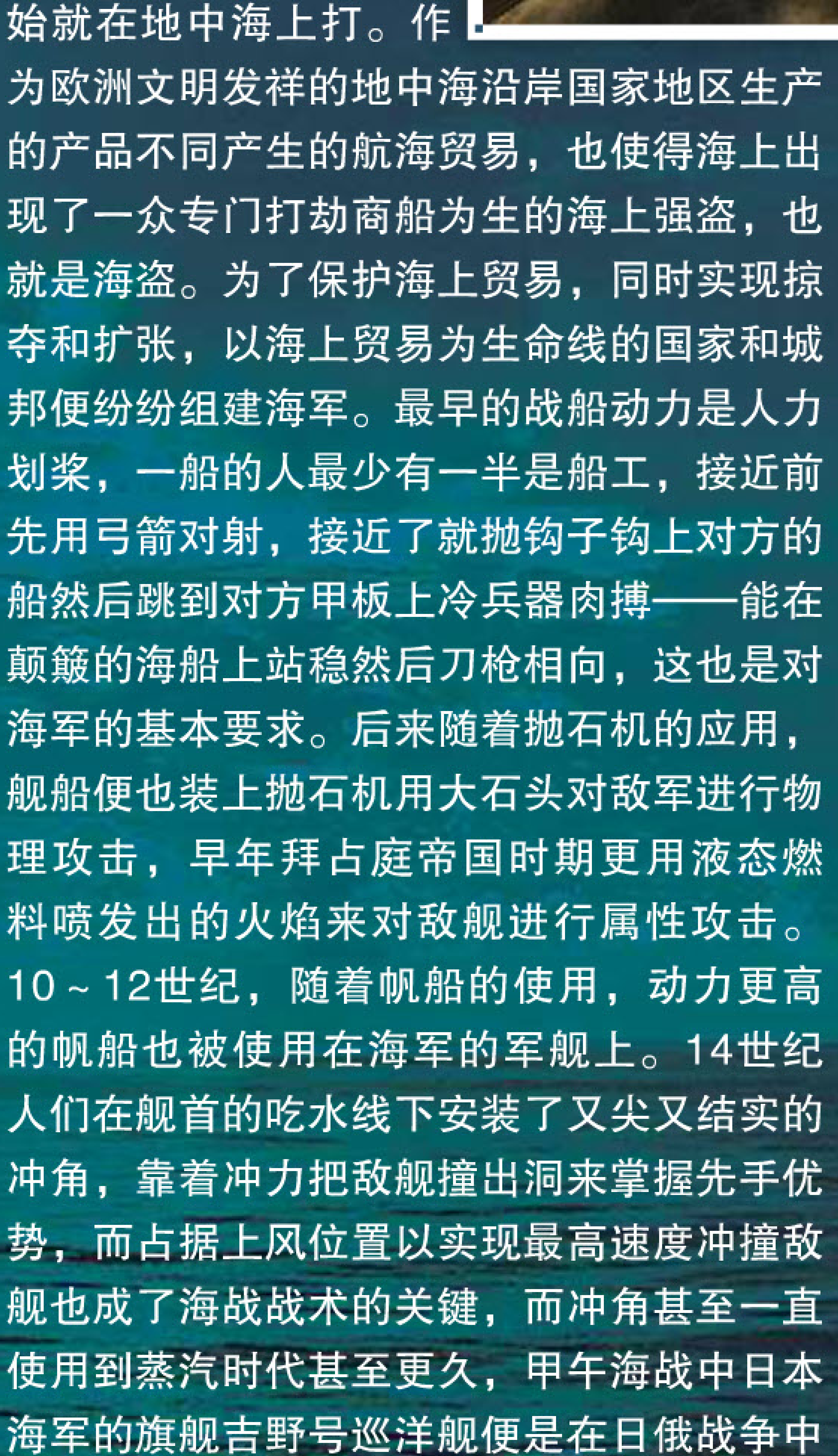


文 马修 美编 澄香

帆桨时代的霸者起点



▶《战神 奥林匹斯之链》开场时斯巴达人遭到蛮族来自海上的侵攻。以奎爷做参照，可以看出射战船的弩有多大。



战争几乎伴随着人类社会，而海战也是古来有之，很久很久以前的古埃及和古巴比伦开始就在地中海上打。作为欧洲文明发祥的地中海沿岸国家地区生产的产品不同产生的航海贸易，也使得海上出现了一众专门打劫商船为生的海上强盗，也就是海盗。为了保护海上贸易，同时实现掠夺和扩张，以海上贸易为生命线的国家和城邦便纷纷组建海军。最早的战船动力是人力划桨，一船的人最少有一半是船工，接近前先用弓箭对射，接近了就抛钩子钩上对方的船然后跳到对方甲板上冷兵器肉搏——能在颠簸的海船上站稳然后刀枪相向，这也是对海军的基本要求。后来随着抛石机的应用，舰船便也装上抛石机用大石头对敌军进行物理攻击，早年拜占庭帝国时期更用液态燃料喷发出的火焰来对敌舰进行属性攻击。10～12世纪，随着帆船的使用，动力更高的帆船也被使用在海军的军舰上。14世纪人们在舰首的吃水线下安装了又尖又结实的冲角，靠着冲力把敌舰撞出洞来掌握先手优势，而占据上风位置以实现最高速度冲撞敌舰也成了海战战术的关键，而冲角甚至一直使用到蒸汽时代甚至更久，甲午海战中日本海军的旗舰吉野号巡洋舰便是在日俄战争中被自家春日号的冲角误撞开膛后葬身海底。

真正出现近代海战规模，便要到17世纪了，大航海时代的到来让海上贸易量更加巨大，以保护商船和夺取海上霸权为目的，著名的风帆战船应运而生。风帆战船的诞生和航海技术带来的远洋大船制造以及锻冶技术发展带来的火炮稳定性提升有直接关系。总之，有了风帆战列舰后，海战中的肉搏便不那么主要了，由于当时单独的火炮威力对这种大型船只难以造成有效伤害，因此战斗时主力战舰们都头尾相连横着排成一列，用侧舷的火炮一起轰进入射程的敌舰，也因此这种大型主力战舰被称为风帆战列舰。而且火炮也针对船身、船帆等分了不同的种类。与此同时，还诞生了火力较弱但航速更快的巡海用的巡洋舰及护卫舰。也就在风帆战舰的时代，欧洲文明的中心开始从地中海转向了大西洋，英国先后打败了西班牙、荷兰这些老牌的和后起的海军强国，并成功击溃了拿破仑的海军守住了英国本土，成就了长达数个世纪的日不落帝国的荣耀。

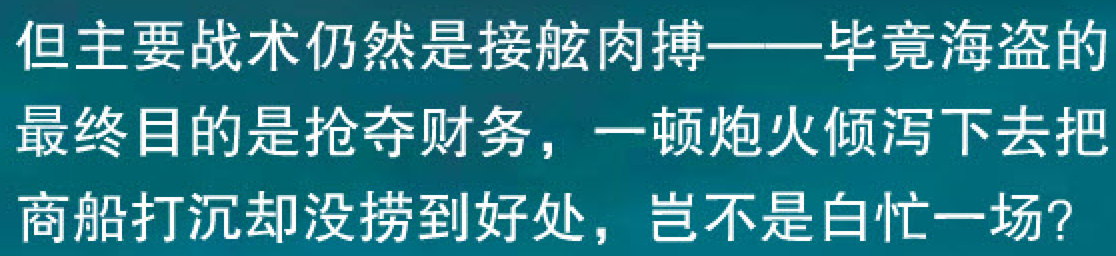
相比西方，东方的国家对海战的重视程度就轻多了。中国虽然也有过赤壁之战、鄱阳湖水战这些大战（后者还是中世纪参战人数最多的水战），但都是在江河及湖泊内进行。忽必烈征日时所谓的海战也不过是想用船把军队平安送到日本去打陆战，结果点子背两次遭遇台风不得不停止了征日计划。古代东亚真正称得上海战的有两场：一场是丰臣秀吉发动的两次侵朝战争中的几场海战，陆上有大明派军抗倭援朝，海上有朝鲜海军对日本运输船痛击，尤其是朝鲜海军的板屋战



▲拜占庭时代的海战利器——希腊火。



▲英国西班牙大海战。

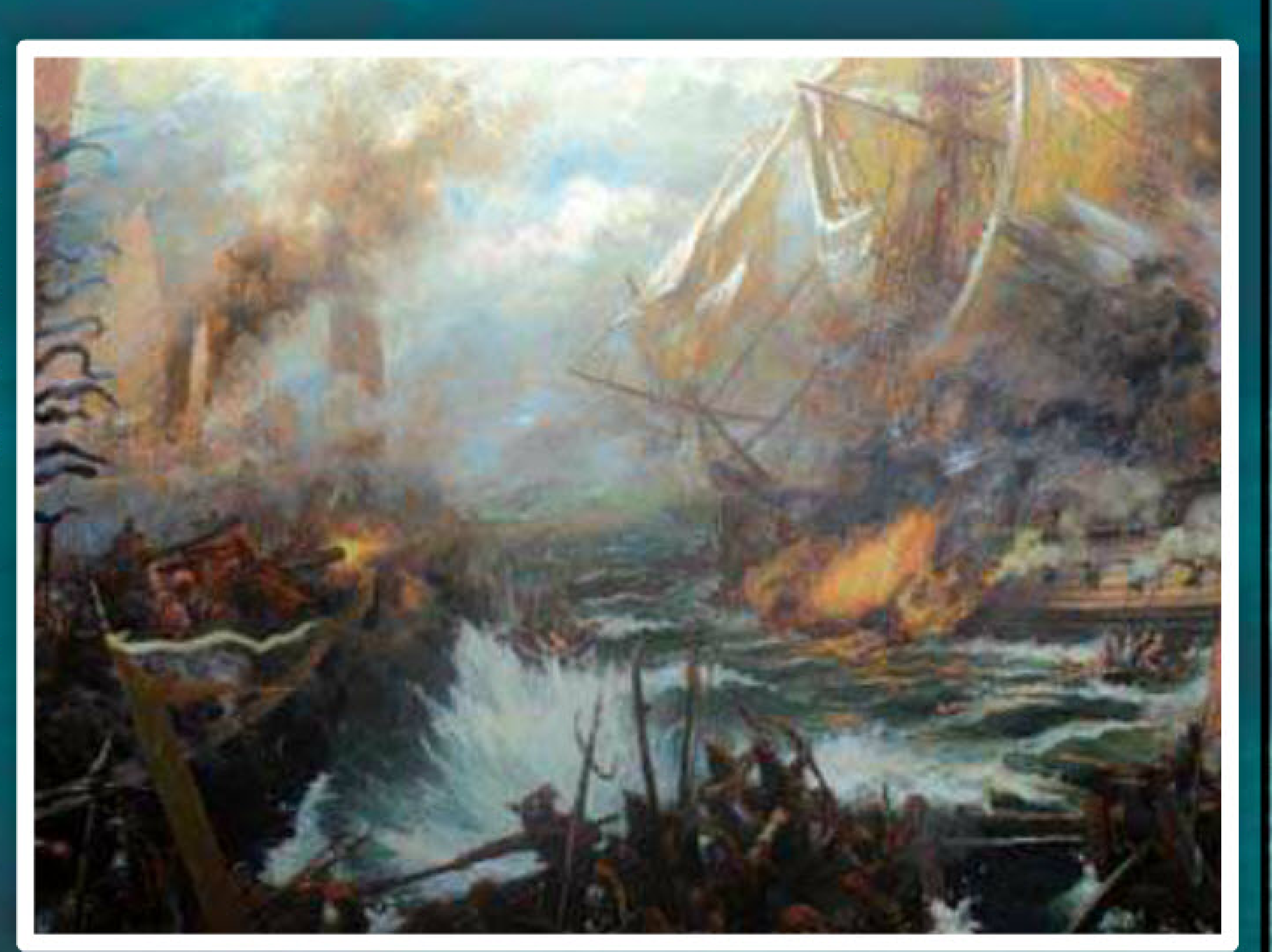


但主要战术仍然是接舷肉搏——毕竟海盗的最终目的是抢夺财务，一顿炮火倾泻下去把商船打沉却没捞到好处，岂不是白忙一场？

说完史实，我们来看下游戏，关于木质战船时代的海战，掌机上并没有像近现代海战那样有专门的海战游戏，但也包含于不同的游戏中，这里我们就给大家简单说说帆桨时代的海战在掌机游戏中的一些表现，当然，也少不了海盗以及架空的世界观。

舰“龟船”更是功勋卓著，使得日军的增援和补给完全被切断。还有一场便是郑成功收服台湾，尽管荷兰当时已经是海上强国，但陷于英荷海战的泥沼中无法派出更多增援，郑成功的舰队连轰带烧加上近战，击溃了装备精良的荷兰舰队，成功登陆收复了台湾。

最后说说海盗，无论是东方西方，海盗在中世纪都非常猖獗，而海盗的战船上虽然也配有火炮，



►郑成功收复台湾中的海战。

大航海时代Ⅳ 威力加强版

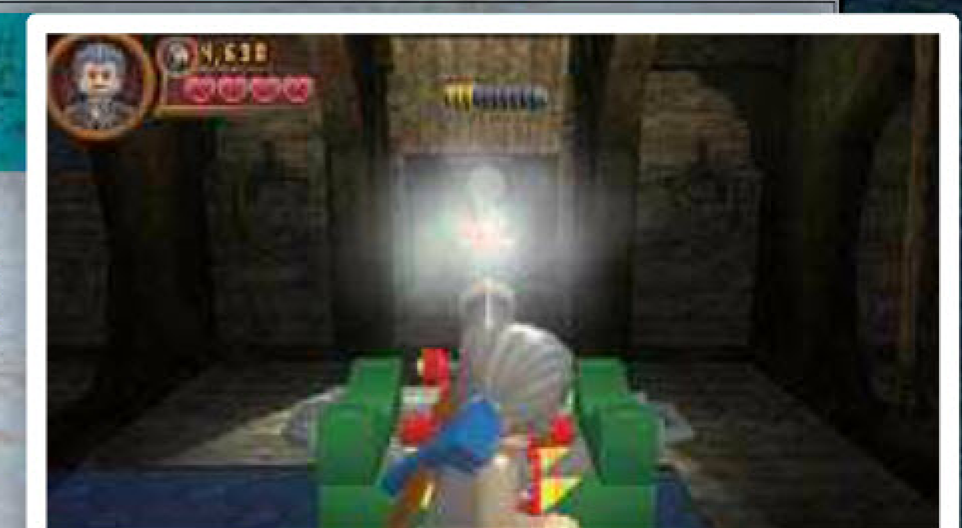
Koei的《大航海时代》是一个经典的SLG系列，4代则同时登陆NDS、PSP双平台。游戏中，我们驾船航行在各个港口城市，招募水手、经商，将航线从陆地边缘扩展到全世界的各大洲各大洋，或完成航海梦想，或将祖国发展成超越现有海军大国的新兴海上霸主。

而漂泊在海洋上，战斗也是不可避免的，尤其是协助防卫城市后发生海战的几率会更高。作为SLG的《大航海时代Ⅳ》，海战场面也还是比较抽象的，大概是武装商船的缘故，游戏中的海战并非像海军那般排成一字阵用侧舷炮对射，而是在躲闪中炮击敌舰，我方剑术数高的水手还可以直接接舷战——体现在游戏里便是两艘船贴上用小刀叮叮当当地打起来。

▲剑术不够的话，还是躲远点老老实实用炮轰吧……

《加勒比海盗》系列

如果说《大航海时代》由于类型的关系在表现海战上还比较抽象，那纯动作游戏《加勒比海盗》的海战部分就非常直接了。而难度适中、手感优秀、充分还原电



►轰掉敌舰的火炮是《乐高加勒比海盗》的重要部分。

影氛围的《乐高加勒比海盗》在表现海战的一部分尤为突出。海战开始，在我方的战船上用积木搭起炮台，操纵各个炮台发炮炸毁对方炮台，然后登上对方战船和敌人们肉搏——这也是标准的海盗式海战。优秀的音效、紧张的战斗加上“《乐高》系列”特有的解谜，相信玩过该作的玩家都会印象深刻。

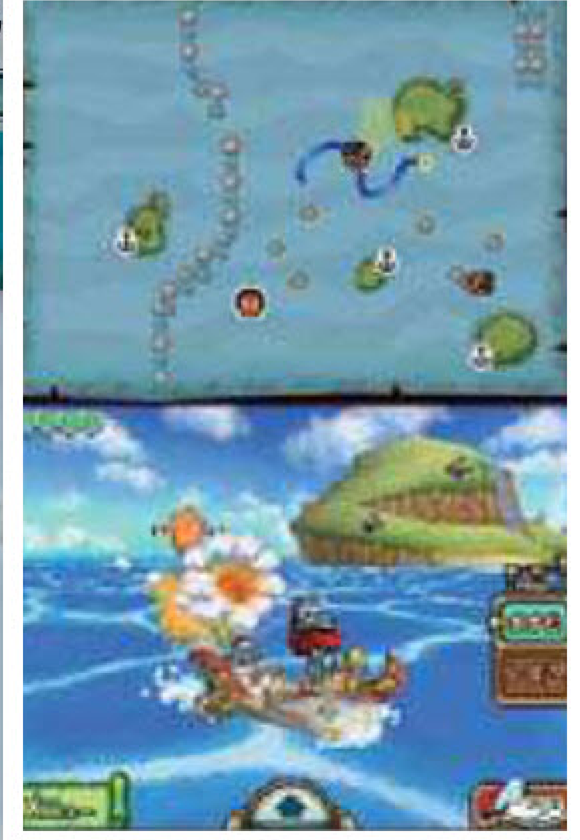
席德梅尔的海盗



《席德梅尔的海盗》这款游戏诞生在1987年，比著名的《大航海时代》还要早。之后又在2004年在PC上重制了3D版，2007年的PSP上版本基本上保留了PC版的原味，连即时演算的过场动画都保留下来。游戏中我们要扮演的也是一位加勒比海的海盗船长，依靠掠夺财富和声望来扩充地盘。游戏的航海地图广阔而宏大，海战则是中世纪海战特有的侧舷炮战和近接后的短兵相接。此外还有秘密潜入敌港这样的小游戏。而主角除了寻找亲人、娶妻生子，还有做恶贯满盈的大海盗以及剿灭海盗从而加官晋爵的英雄的选择，也因此不用像杰克那样一条海盗路走到底。



《塞尔达传说》系列



在《塞尔达传说 风之杖》中，系列首次引入了航海系统，在3DS上我们也终于可以随时随地地品味经典。而NDS版的《幻影沙漏》则是紧随《风之杖》的剧情而推出的作品，《幻影沙漏》紧扣着航海的主题，用触控笔制定航线并发现新的岛屿。一如大航海时代的战斗，炮战与登船后的近战依旧是海战的主题。

史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团

诞生于GBA平台的“《史莱姆总动员》系列”在3DS上的最新作便是这款《大海贼与尾巴团》了。就像标题所展现的那样，史莱姆们的战场从陆地转向了大海，兵器也由前代的大战车变为了战舰，海战成为了本作的核心要素。游戏中登场的战舰多种多样，既有中世纪欧洲那样的风帆战列舰，也有龙首板屋船结构的东方战舰，还有水鸟形、鸭子形等等。战斗更是货真价实的海战——战舰对轰，在将敌舰的耐久轰到0后，便由绳子将两舰连接，开始登船战，破坏敌舰引擎后便告成功。



▲史莱姆和宿敌尾巴团的大海战！



光明之舟

一款已公布尚未发售的游戏，这款“《光明》系列”新作从名字上就可以看



►官方公布的图片，海盗的舰首炮很大啊。

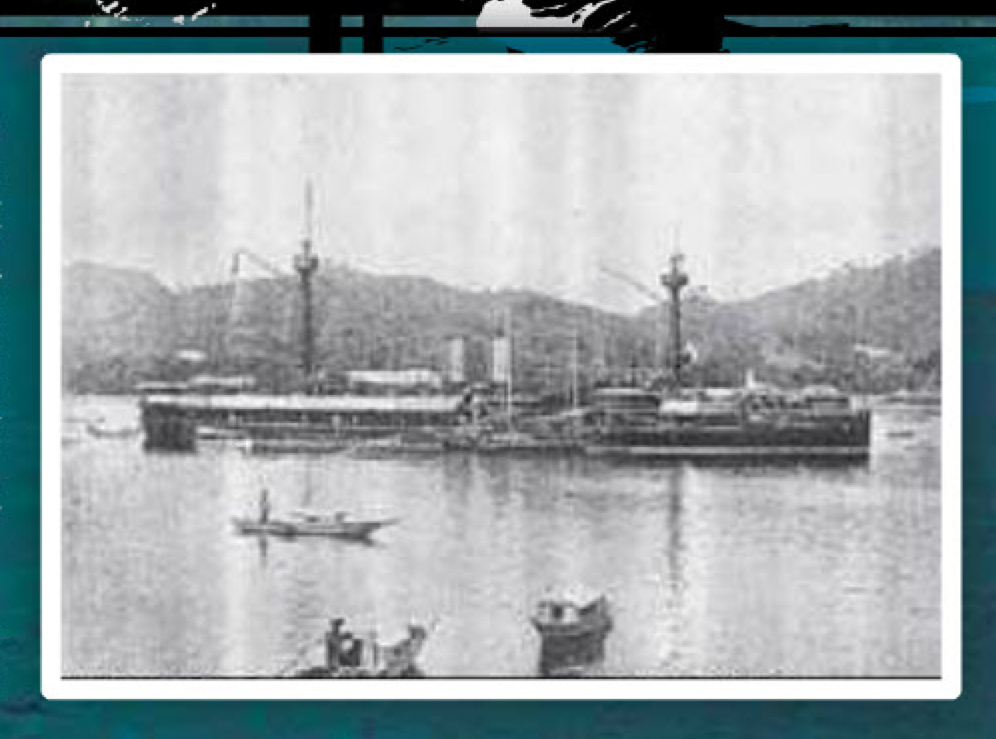
出本作与海洋的关系。游戏中，美丽的阿卡迪亚面对海盗的威胁，而将渔船改为战船，即蔚蓝诺亚号。从公布的图片看，海盗船的火力非常猛，不仅有侧舷炮，舰首更有大火力的主炮；而蔚蓝诺亚号则是轻便的渔船加装上了火炮，登舰战也是在所难免了……海战是本作的重要系统之一，只是还不知道比例到底有多大。

海王

2011年末，Marvelous AQL公布了一款名为《海王》的动作冒险游戏，该游戏由稻船敬二担当制作人，主角是一只叫刘备的企鹅……除了刘备，其他三国英雄也都化身为动物，以大海为主要舞台展开让人耳目一新的群雄逐鹿。从公布的画面来看，该作的海战是典型的旧式海战：风帆、侧舷火炮、弓箭、登敌舰后冷兵器战，登场的势力也包括海军和海盗，而从公布视频的海图来看舞台似乎是全世界……刚公布时是预定在2012年内发售，不过如今官方已经将发售日悄悄改为了2013年内——希望2013年内能迎来这款融合了动物、海战与三国题材的3DS游戏吧。



巨舰大炮情结



▶龙旗飘扬的铁甲舰——大清北洋水师的定远号战列舰。

1807年，富尔顿制造的克莱蒙特号蒸汽轮船在纽约哈得逊河上试航成功，按照高新技术总要应用于战争的定律，给军舰安装蒸汽机便也势在必行，一直不爽英国的法国人带头制造出了第一艘蒸汽动力战舰，接着英国的蒸汽动力装甲舰下水、法国人又造出了有旋转炮塔的战舰……到1873年，世界上第一艘彻底废除风帆动力的法国蹂躏号战列舰下水，标志着海战彻底进入了机械动力时期。

蒸汽动力的引入，令更大排水量的舰船、更大口径的火炮、更厚的装甲这些都成为了可能，追求高攻高防的巨舰大炮理念便也应运而生。当然，除了战列舰这种主力大家伙，巡洋舰、护卫舰这些老牌舰种也都与时俱进地换装上了蒸汽动力铁甲。此外还衍生出了重型、轻型、辅助这些不同的巡洋舰，英国人更想到了融合战列舰的火力与巡洋舰的机动性于一体的战列巡洋舰，这种理念往好了想是比战列舰速度快、比巡洋舰火力猛，但现实往往会从糟糕的一面切入：比战列舰火力弱，比巡洋舰速度慢，加上动力技术使得战列舰的速度也越来越快，因此战列巡洋舰便逐渐淡出了。

有大家伙战列舰，又有重视机动的巡洋舰，有的国家便想出了用更小更快的小艇作战的点子，于是早期的鱼雷艇（又称雷击舰）便诞生了，这东西虽然比现在的鱼雷艇大而且慢，但在当时可是非常让人头疼的家伙，窜到大战舰前近前扔两个鱼雷然后跑掉，速度快所以适合突袭，体积小所以不



▲日德兰海战中排成一列开火的英国皇家海军的战列舰。

易打中，于是它的克星便应运而生——一种比鱼雷艇快而火力刚刚够干掉它的鱼雷艇驱逐舰。后来发现这种比巡洋舰还小但速度更快的驱逐舰也可以大有作为，便索性加上重火力火炮和鱼雷发射管，成为了又一主力舰种。此外，由于海战中水雷的大量应用，扫雷艇、猎雷艇这些也都纷纷出现。

尽管蒸汽动力时代后舰种的丰富程度较木质帆船时代有了大幅提升，舰队编队的概念也已形成，但由于有战列舰这个大家伙在，所以当时海战仍然是以战列舰为核心、其他舰种协同作战的方式，依旧是一帮瘦子跟个壮汉一起扑上去的旧式战争的感觉。

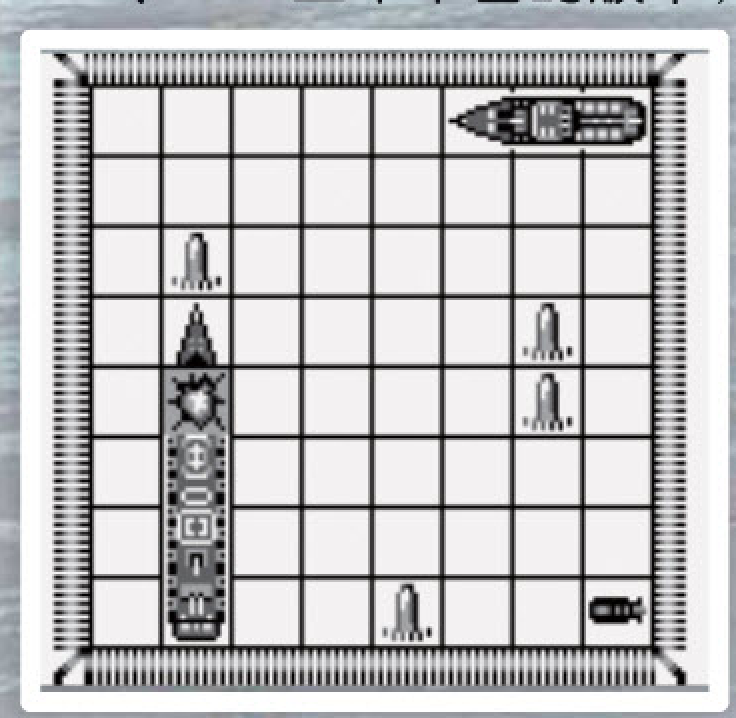
汉普顿海战是人类历史上首次装甲舰海战，利萨海战则是首次蒸汽装甲舰大海战。到了一战中的日德兰海战，英国与德国战列舰的对轰让巨舰大炮主义发展到了顶峰。而与西方巨舰大炮遥相呼应的，是东方列强日本海上舰队实力的崛起，在蒸汽动力时代先后挑起的两次大海战，面对的均是比日本海军强大的大清北洋水师和俄罗斯的太平洋舰队、波罗的海舰队。结果日本似乎受到天照大神的眷顾，两次战胜强大的对手取得了海战的胜利——日本能胜出更大的原因在于对手太糟糕，大清和沙俄的海战失败都可以挖掘到君主专制这个根子上，但日本却自负起来，迷信地认为皇国武运长久，结果终于在太平洋海战中日本联合舰队被美军彻底打废，日本也将以前赌赢来的那些连本带利地吐了出来——值得一提的是，比起西方国家，日本在对大清和沙俄的海战中，几乎都尝到了高机动性带来的便宜，但却没有去反思巨舰大炮主义的弊端，相反更加痴迷地追求起巨舰大炮来，造出了大和号和武藏号两艘超级战列舰，结果双双被炸沉。1945年9月2日，停泊在东京湾的美国战列舰密苏里号上，日本签下了无条件投降书，战列舰承载着结束二战的最大荣耀，开始淡出历史舞台。



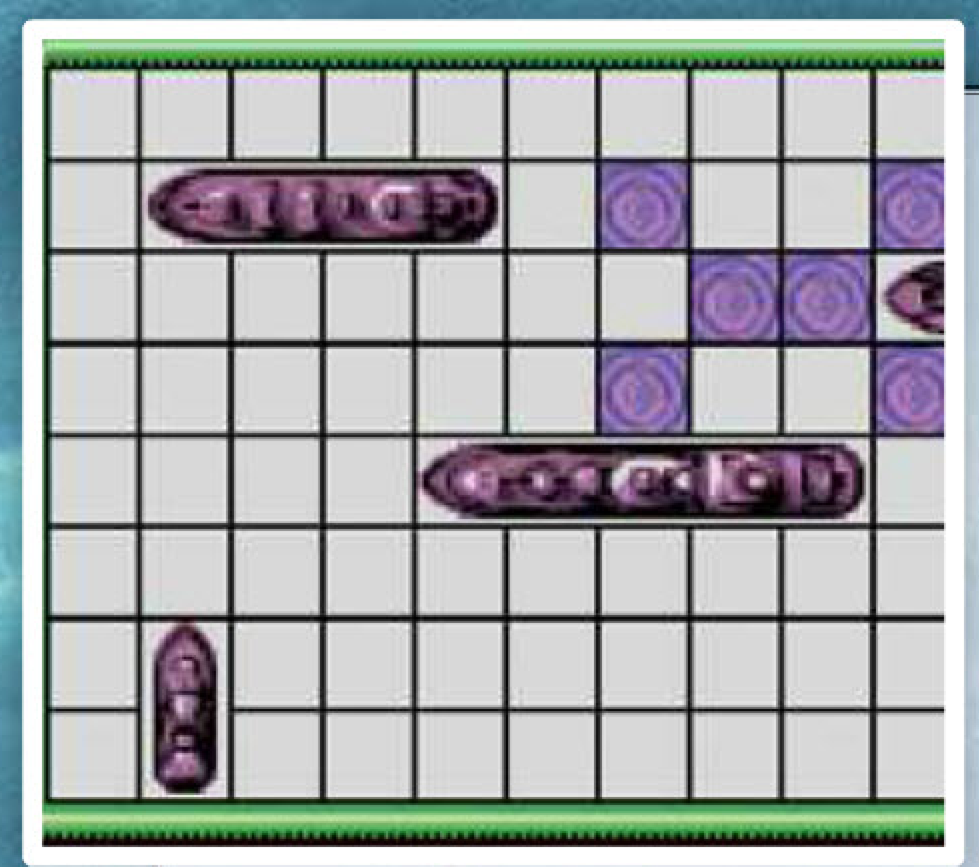
▲1945年4月7日14时23分，排水量达64000吨的人类史上最大的超级战列舰大和号，在美军飞机的轰炸下爆炸沉没。

《战舰》系列

《战舰》其实是影响了整个GB时代的《蓝色舰队》的初代作品的美版名字，之所以单列在这里，是因为初代不仅有GB、GG、GBA三个平台的版本，更是非常强调巨舰大炮的一作。最初版是Use在GB平台开发的一款类似于下棋的战略游戏，双方在各自的方格战场中布置下战舰，以击沉全部敌舰为目的。



1989年，最初的GB版发售，收录有5格的战列舰、3格的驱逐舰和1格的潜艇，战舰的个头越大，特殊武器威力越大也越耐打，但也更容易被发现。虽然战列舰非常牛，但个人玩时感觉真正的大BOSS是潜艇，不光可以使用三次侦查，更由于仅占一格而非常难以被发现，一旦侦查没发现到，接下来的拉网式轰炸会让人苦不堪言——从另一方面来说，本作也传递出了巨舰大炮在机动灵活的小潜艇之间的不足。从这个意义来说，该作倒更适合归类到后面的潜艇类海战游戏里。



GG版比GB版晚出了4年，由《蓝色舰队》在欧美的发行厂商Mindscape制作，只推出了美版。画面不仅变为了彩色，黑灰色的战舰在地图上看起来到更加有立体感。双方的战场改为了12×8，去掉了1格的潜艇，增加了2格的护卫舰和4格的巡洋舰。而由于地图的扩大，各战舰的特殊兵器的范围也有了变化——尽管如此，护卫舰在本作的加大地图上的生存概率也还是蛮高的。

到1999年，随着GBC的上市，Majesco也在GBC上推出了彩色版的《战舰》，比起GG版，颜色更加鲜艳自然在情理之中，但战舰并没有如GG版那般立体。而系统完全和初代一样，也增加了2格的小型驱逐舰，每场出战的舰船自然也变为了4艘。值得一提的是，之前的《蓝色舰队90》、《蓝色舰队98》版的进化在本作中完全未体现出来，而潜艇在不算密集的火力内仍然是BOSS般的存在。



2005年GBA的末期，DSI Games在GBA上推出了一款三合一游戏《风险·战舰·线索》，由于本篇专题只介绍海战游戏，故把“数字战略游戏”《风险》和纸牌游戏《线索》略掉，着重说《战舰》。本作收录的《战舰》表面上看是GBC版的移植，但增加了航空母舰——至于为什么把收录航母的本作放在巨舰大炮类海战游戏里介绍，各位别急，先看看战斗系统。本作的战场一如既往地是8×8，但由以往的俯视变为了斜45度的立体地图，战斗系统则是有多少战舰发多少发炮弹，而且是布置完炮弹落点后一齐发射，换句话说小艇和大型战舰的火力从开始就没有任何区别，战列舰和航母比起小船不过是更耐打但也更容易被发现……现在知道为什么把该作放在巨舰大炮下面了吧，事实上，该作连“大炮”都没体现出来……



简单DS系列VOL.20 The战舰

以二战中太平洋海战为背景、操作战舰进行战斗的NDS游戏，可操作战舰包括秋月、凉月、冬月三艘驱逐舰，以及武藏、大和两艘超级战列舰，参加从1942年开始的包括夏威夷海战、马来海战、巴厘岛海战等多场海战，完成袭击、护航等任务。在1942年的章节还只能操作三艘驱逐舰，1943年随着两艘超级战列舰下水，玩家也能感受到巨舰大炮的威力了。该游戏可以开发引擎和武器，从而让战舰更加强力，而进入游戏就面对敌方飞机、战舰和潜艇开始激烈作战也让战斗高潮迭起。很人性化之处在于，战败的话选择结束战斗虽然要花钱维修战舰，但也可以用战斗中得到的资金来开发新的装备。如果要说惟一的不足，大概就是诸如填炮弹这种分秒必争的操作只对应触摸从而导致有一定失误率。说起来D3Publisher的“《简单》系列”给人的感觉一向是游戏简单、耐玩性也较低，但本作却非常耐玩而且异常激烈，喜欢海战题材、尤其是有巨舰大炮情结的玩家不可错过。



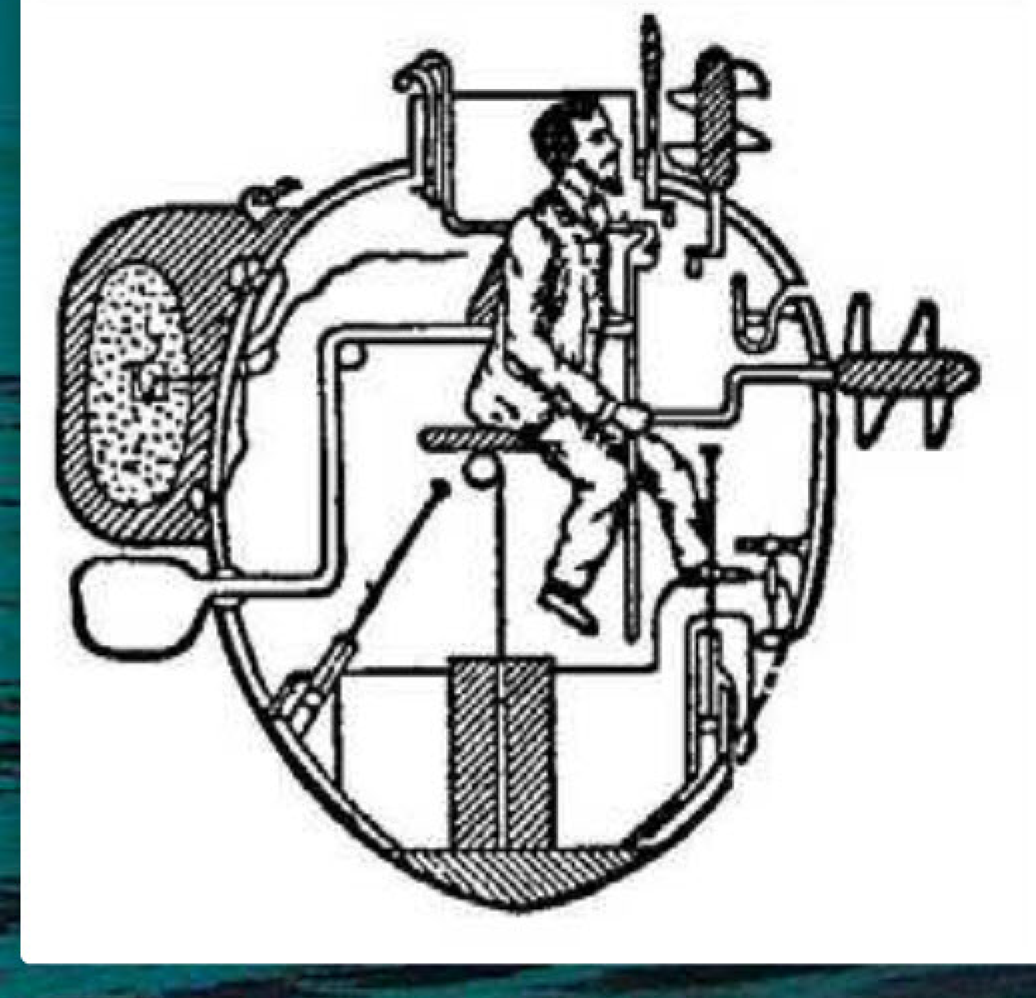
战地指挥官

PSP初期，作为对兄弟部门的支持，隶属于索尼影视娱乐旗下的网络游戏运营部门SOE给PSP奉上了这款战略游戏。游戏中能看到不少“《超级大战争》系列”的影子，如每场战争的武器不能留到以后、方格地图、部队技能这些。但借助PSP机能表现出来的地图画面和战斗画面的流畅无缝切换，以及人语配音，都让本作有种与众不同的临场感。作为战略游戏，海战自然是重头之一，本作登场的海战单位包括有运输船、潜水艇、巡洋舰和战列舰。拥有2～6射程的战列舰是夺取制海权继而支援陆战的重要舰种，巡洋舰则起护航作用，潜艇的作用主要是对战列舰进行击杀，而运输舰的作用就是运输陆战单位登陆了。和《超级大战争》一样，本作也有擅长海战的部队——溺杀部队（Killing Depths），其能力就是海战最强但陆军平平，两级技能也主要体现在增加海军单位移动能力、威力及射程上。



尽管画面临场感强，但从地图无缝切换到战斗后也使得战斗画面不如同期的其他战略游戏的众多单位对射来得有冲击力，而战斗节奏相对于老牌的《超级大战争》也慢得多。不过作为初代作品，能有如此表现已经相当不错了，有问题在续作中解决就好——遗憾的是该作至今再无续作，不免令人惋惜。

潜藏海面下的刺客——潜艇

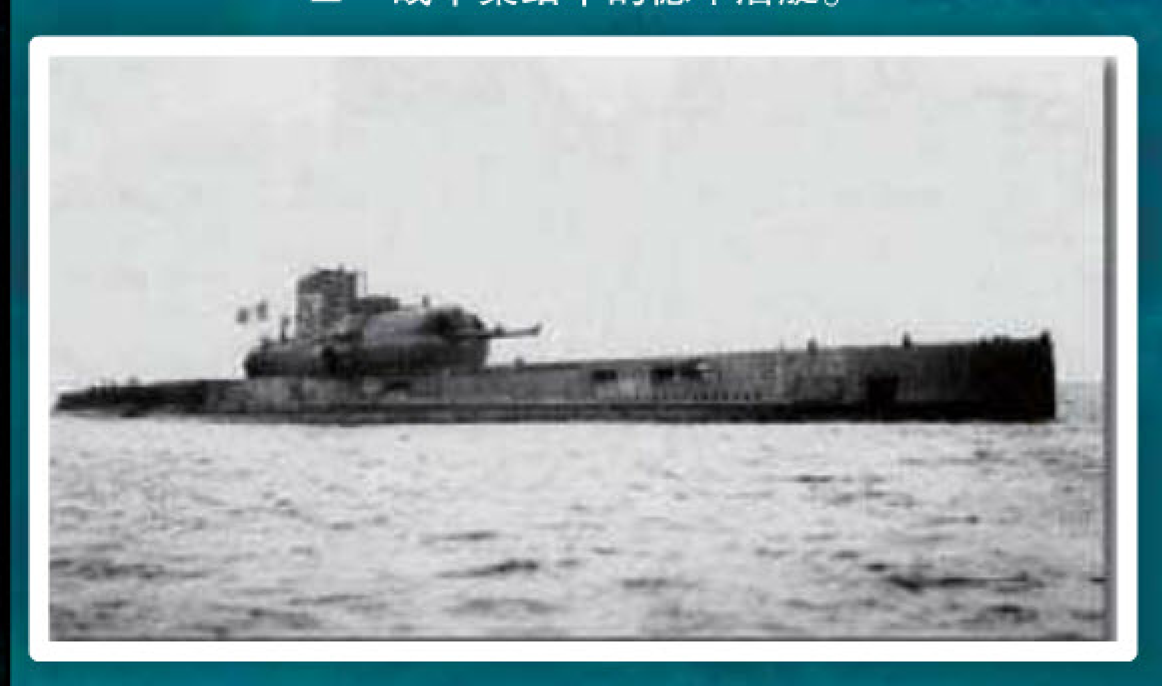


▶首次应用于战争的海龟号潜艇。

先说说为什么把资深海军单位的潜艇单列出来的原因：话说潜艇诞生后，在巨舰大炮光辉下的有着卓越表现，即便到今天所有舰队单位都围着航母护航，潜艇也依旧是不得不专门防御的对象。由于人类对无法探索的领域好奇心驱使，因此无论是中世纪的东方还是西方，都有了关于可以潜到水下的船的构想。潜艇真正出现并应用在军事上，就已经是美国独立战争时候了，而一直到美国南北战争时第一次击沉敌舰，潜艇也依旧是脚踏动力，听着有点像《口袋妖怪》动画里火箭队二人一猫组的鲤鱼王潜水艇……后来蒸汽动力被广泛应用于水陆的交通工具上，于是各国就纷纷尝试给潜艇加载蒸汽机，当1863年法国的潜水员号潜艇作为世界上第一艘蒸汽潜艇问世后，人们才发现潜艇和蒸汽动力貌似很不合拍——蒸汽机带来的巨大体积不说，更糟糕的是蒸汽机产生的蒸汽对水下航行的稳定性造成了极大负面影响。到1886年英国建造了使用蓄电池动力的鹦鹉螺号潜艇成功试航，之后又有了水下电池、水面蒸汽机这样的双动力系统以及内燃发动机，才算逐渐解决了潜艇的动力问题。

不过如果以为那些老牌海军将领们能因为解决动力问题就重视起潜艇，那就错


▲一战中集结中的德军潜艇。


▲法国的设有舰炮并搭载飞机和小艇的速科夫号潜艇。

了，潜艇那种偷偷摸摸的行为是很为贵族出身的欧洲老牌海军将领们所不齿的，战列舰才是贵族战舰！结果1898年，法国的古斯塔夫·齐德号潜艇用鱼雷击沉了英国马琴他号战列舰，世人才对潜艇重视起来。到第一次世界大战，德国面对协约国中英法这些老牌海军强国，不得不玩起创新，也就是潜水艇狼群战术。整个一战，各国潜艇击沉战斗舰192艘，而商船被击沉5000多艘、1400万吨，其中1300多万吨是德国的成绩，美国也因此以德国的无限制潜水艇战加入协约国向德国宣战。这一战，潜艇受到了前所未有的重视，而反潜也成了各国海军的新课题。

和现实中一样，潜艇的地位在游戏中也非常特殊，其他舰种无论是战略游戏还是海战游戏，都是一同出现的，而潜艇则多次作为惟一的主角在游戏中登场。


▲俄罗斯维克托Ⅲ型核潜艇。



猎杀红十月号

名字来自于同名电影，起码标题上看就有浓重的冷战色彩了。游戏中我们要操作那艘被美苏两国共同追杀、排水量达3万2千吨的台风级核潜艇红十月号，在横版中操作潜艇躲避障碍，同时与其他潜艇及海上反潜军舰作战。游戏同时推出FC和GB版，两年后还在SFC上推出了加强版。



潜艇警报 波恩·莱贝卡

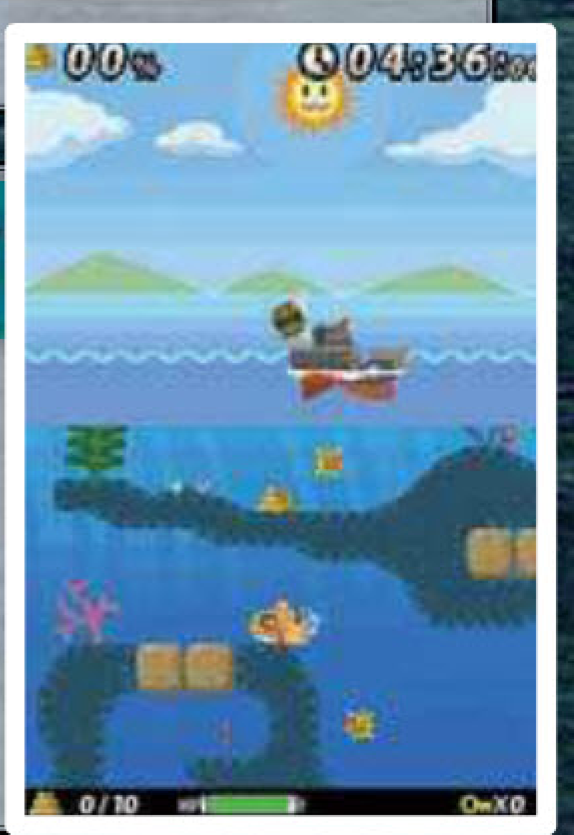
SNK于1999年在自家掌机NGP上推出的一款以潜艇航海为主题的RPG，分成两个版本发售，两个版本中玩家分别扮演潜艇驾驶员男孩波恩和女孩莱贝卡，在海洋上冒险，寻找同伴、打败敌人。然而无论是航行还是战斗，都在雷达地图上进行，一个个的小点看起来非常累而且节奏缓慢，尤其是文本量巨大，经常需要快按着把剧情跳过。





潜艇队长

DS Ware上的一款付费下载游戏，操作拥有机械臂的黄色潜艇在水下洞穴和迷宫里探宝。探宝时要面对众多的海洋生物，而我们的潜艇就用导弹来攻击前方和上方的生物，得到钥匙还会探索更深层的迷宫以及面对巨大的BOSS——严格意义上说，这只是款操作潜艇探宝的游戏，而并非真正意义上的海战题材。



钢铁潜水员





作为3DS首发后的作品，《钢铁潜水员》向玩家展现了一个仿真程度令人惊叹的潜艇战——利用陀螺仪和双屏，攻击海面的舰船，无论是海面的惊涛骇浪还是海底的深沉静谧，都展现得极其到位，从易上手度和仿真程度来说，这在所有的潜艇模拟游戏中都是出类拔萃的。然而这只是游戏的一个非主线模式，并没有深入去开发；本作另一个非主线模式潜艇对战的画面和感觉亦相当到位。而主线模式为横版，用触控笔操作潜艇在海中避开障碍同敌舰和敌潜艇作战，几乎就是当年《猎杀红十月号》的强化版，不过更多的潜艇类型和裸眼3D效果也非当年可比。

航母舰队与海空战



■即将从从鹤翔号航母上起飞轰炸珍珠港的鱼雷轰炸机。

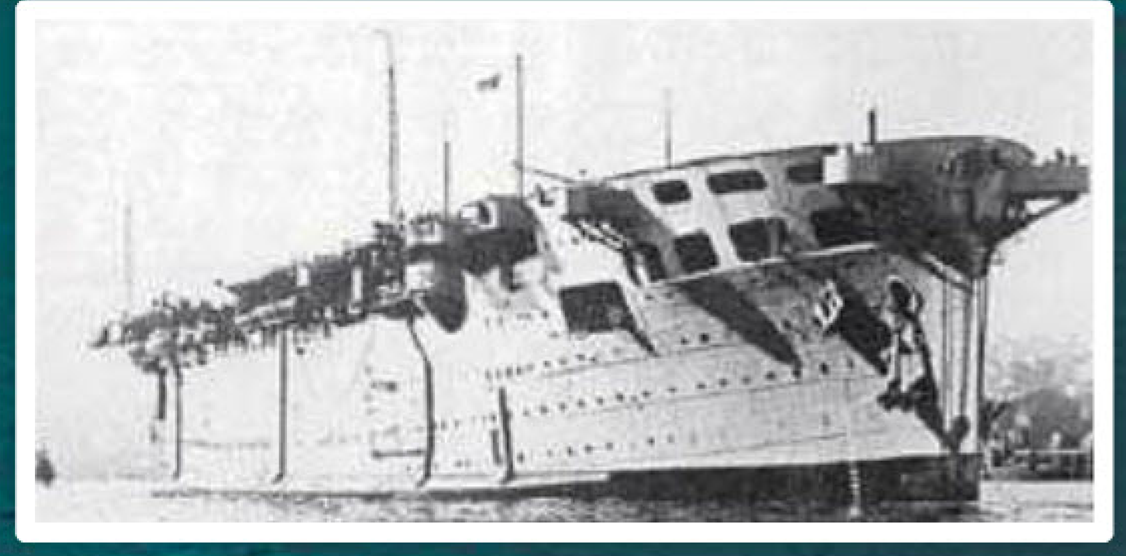
二战末期，尽管早在偷袭珍珠港时日本海军就成功运用了海空战术，但思维僵化的日本人依旧迷信巨舰大炮，而日美国力上的巨大差异，终于让镰仓幕府的蒙日战争直到近代日清、日俄海战以来天佑皇国的迷信被打破，名噪一时的日本联合舰队成为了历史。与之对应的是，美国太平洋舰队在被日军偷袭得近乎残废的情况下取得太平洋海战的最终胜利，国力上的领先自不必说，对海空战术与时俱进的重视也密不可分。

陆地、海面、空中、海底这种立体作战早在第一次世界大战时便已经形成，不过并没有形成真正的海空战术。其实早在一战前，美国人尤金·伊利便驾驶双翼飞机从伯明翰庆幸巡洋舰上成功起飞，成为人类史上首次从战舰上起飞的飞行员；次年，这位飞行员又向宾夕法尼亚战列舰木质平台上的成功降落；又过了一年，英国人查尔斯·萨姆森又成功地从航行的战舰上起飞，之后英国又相继进行了同时供飞机起降的改造并投入战斗实现了第一次飞机舰上起飞作战，又用客轮改装了


■执行轰炸东京任务的B-25轰炸机从大黄蜂号航母上起飞

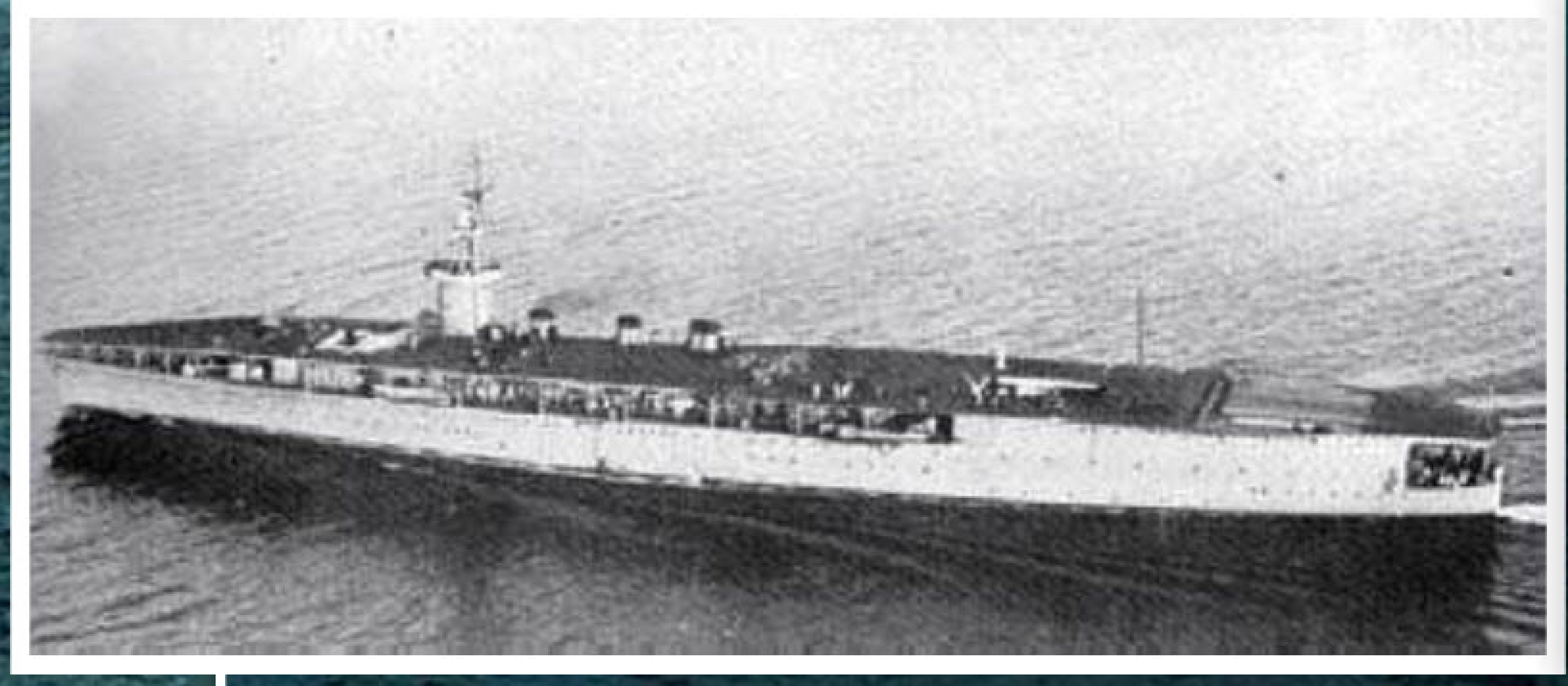
第一艘拥有全通飞行甲板的真正意义上的航母百眼巨人号。

是不是觉得英美在航空母舰的发展上很牛？日本也是不甘落后的，第一艘完全作为航空母舰制造出来的就是日本的凤翔号，而且汉语"航空母舰"这个词本身就是日文汉字舶来语。不过日本并没有大规模发展航母，和世界上其他老牌海军国家一样，制造航母对于墨守陈规的军官们只是在1922年《华盛顿海军条约》严格控制战列舰建造后采取的迂回之计，因为条约允许缔约国利用部分停建的战舰改建航空母舰，并且依旧留着重型火炮，美国的莱克星顿和日本的赤城、加贺都是那个时候的代表。至于母舰上的飞机，不过用来侦察，在老牌海军将领的眼里，海战主力依旧是巨舰大炮的战列舰，航母这种暴发户不过辅助而已。直到太平洋海战，航空母舰的主力地位才得以确立，至此战列舰开始淡出，而舰队的构成也以如何保护航母为中心展开。


▲第一艘全通甲板航母——英国的百眼巨人号。

与海空战对应的，是巡洋舰、驱逐舰乃至战列舰等传统舰种加装的防空系统；而由于潜艇的威胁，反潜也在这些传统战舰中得以应用。二战后随着科学技术的发展，原本由于火力相对较弱而处于辅助地位的巡洋舰、驱逐舰、护卫舰这些，也都由于搭载了导弹而使火力大幅提升，尽管依旧是次要地位，但战力已远非二战时身躯巨大的前辈们可比了。

围绕航母为主的现代舰队的游戏就很多了，即便在掌机上也是一抓一大把，尤其是从GB到3DS上都有，这里我们分成几类给大家介绍出来。


▲第一艘专门作为航空母舰来建造的军舰——日本的凤翔号。


▲美国海军第七舰队的航空母舰及其护卫舰船。

《战舰》续作及类似游戏

前面说过，《战舰》（即《蓝色舰队》）对GB上的海战游戏影响很大，除了Use出了两款续作，包括任天堂在内都不少厂商参照《战舰》推出了类似的游戏，双方在各自的场地内布置战舰对轰，俨然成为了早期掌机平台的海战游戏的一大特色。而下面介绍的4款，和初代《战舰》的最大区别，就是加入了航空母舰、而且航空母舰真正地发挥了其特色，而不是像GBA移植版中那样仅仅是一个普通的耐打的大型战舰。



雷达任务



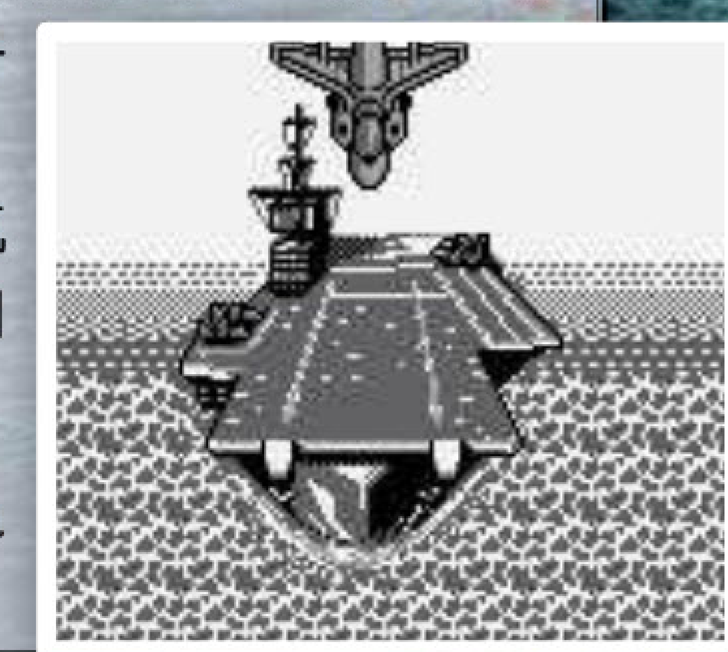
任天堂仿照《蓝色舰队》于1990年在GB上推出的海战游戏，双方战场有8×8、10×10和12×12三种选择，每场战斗可出场的战舰达到了5艘，分别为5格的航空母舰、4格的巡洋舰、3格的潜艇和驱逐舰以及2格的护卫舰，攻击时还有画面特写。战斗也和《蓝色舰队》一样为回合制，每回合双方各发射一枚炮弹，完全靠命中敌舰后试探性地接近命中点继续发射炮弹。发炮时还有战斗动画，满足一定条件后，便可以发动幸运攻击，也就是特殊武器，其中航空母舰的是起飞一架只占一格、而且会变换位置的飞机，等于直接增加了一个难以发现的战斗单位。全灭对手的一方胜出。该作目前已在3DS上的e商店上提供付费下载。



蓝色舰队90、蓝色舰队98

《蓝色舰队》（就是前面所的《战舰》）的两款续作，隐藏了我方的方格，海战进化为了海空海面海底的立体作战，增加了侦察机（《98》版改为侦查舰）、巡洋舰和航空母舰，而《98》版除了画面有所增强，系统上比《90》没多大进化。这两作中，虽然双方的战场依旧是8×8，派出战舰数目也还是三艘，但每种作战单位的特殊武器增加到了三个，并有了特殊武器点数总和的限制，越强的特殊武器其占用点数越多，总数不能超过上限。参战单位上，主要变动是潜艇由初作的两格变为了1格，主要作用也由前作的侦查彻底变为了战斗，而侦查的任务交给了侦查范围更大并只占1格的侦查机或侦查舰。战斗中有了行动时间限制，并且在击沉敌舰时有特写画面。比初作及《雷达任务》都贴心的是，这两作中炮弹即使炸空，如果旁边有敌舰也会显示出来。而赋予本作更高战略性的无疑是特殊武器的分配，像战列舰的V-2弹的攻击范围足有9个攻击点，加上爆炸后的侦查范围更达到49点之多，而航母的舰载轰炸机一旦命中敌舰一点就可以炸掉整艘敌舰，但这两种特殊武器都一下占去20点；而轻型特殊武器则可以搭载得非常多。由于这两作的火力范围比初代大得多并兼具侦查作用，因此小体积舰只的生存概率就低得多了，一方面本作终于赋予了战列舰一代海洋霸主的霸道，另一方面也展现出航母与战列舰截然不同的战斗风格。

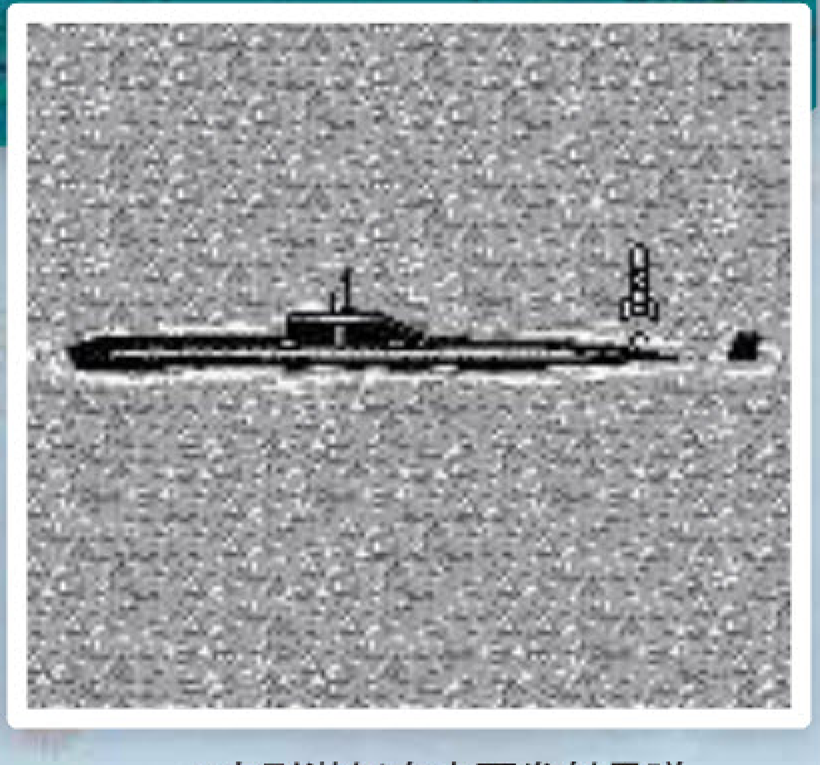
▲《蓝色舰队90》，战舰被击沉的特写。



►《蓝色舰队98》，舰载机从航母起飞。



大海战



▲大型潜艇在水面发射导弹。

欧洲公司Infogrames于1998年在GB上推出的类《舰队》游戏，支持一机双人对战，登场舰种包括航母、战列舰、潜艇、驱逐舰、护卫舰以及运输船。有4个模式，第一个模式为最常规的一炮对一炮、每场战斗派出的战舰种达到5和9艘，其中9艘模式下会有仅占1格的潜艇，战场也相应扩大至10×10。第二个模式为12×12，派出6艘战舰，也是一炮对一炮，但每回合可以打两发炮弹。第三个模式的地图达到16×16，可以派出多艘航母及大型战舰等8艘，而潜艇也不再只占1格而是3～4格，不同的战舰的攻击范围也有所不同。第四个模式和第三个完全相同，但增加了攻击及战舰被击沉的特写画面。

战略游戏类

如果哪种类型的游戏最能体现大海战的气势磅礴，那应该非战略游戏莫属了，在这类游戏中，我们可以指挥整支整支的舰队，或者取得海战的胜利，或者取得制海权及海面制空权，从而奠定整个战争的胜利基础。



强国使命



Vap于1990年在GB上推出的原创海空战主题的战略游戏，每场战斗派出10个战斗单位，包括有战列舰、驱逐舰、潜艇和飞机等作战单位，并将其中一艘设为旗舰，战斗单位共有5种出战方案。战斗时的缩略图为全黑，选定单位移动时可看见范围内的情况，我方回合的战斗画面为舱内视点。整个作战单位要谨慎前行，全灭敌方部队或歼灭旗舰即告胜利。

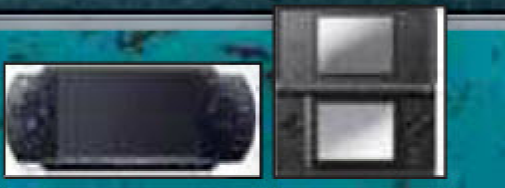


舰队指挥官



移植自1988年FC同名回合制战略游戏，增加了可对战选项，使得玩家可以在各自的机器上进行战略部署与作战。游戏中要指挥24个海陆空作战单位，包括航空母舰、战列舰、巡洋舰、登陆舰、轰炸机、战斗机、战车等，其中飞机可以以航母为移动空港进行燃料和弹药补给，战舰则各司其职，战车用于防守基地和登陆后摧毁敌军地面设施。游戏的战斗画面为完全的动画式。虽说海陆空单位都有，但本作的大战场仍然是海洋，围绕战舰而取得制空权和制海权，实现海空战和登陆战。



《大战略》系列

首先说句：笔者虽然是战略游戏爱好者，但这个系列玩得并不多，所以如果有什



▲GB版



▲GG版

么不当的地方，还请各位指出。

“《大战略》系列”自从世嘉在MD上推出《德意志闪电战》开始，就确立了现实背景的特色，之后的作品无论是什么平台的版本，甚至是其他公司所做，我们都能在六边形格子的地图上看到各种现实中的兵器，包括二战的、现代的。而《大战略》在掌机平台也是由来已久，1991年，GB和GG上就分别推出了各自版本的《大战略》，其中GG版为Systemsoft原厂开发，GB版则由Hiro推出，虽然登场的兵器来自于现实、战略性也不差，但却有早期战略游戏共同的弊端——电脑思考速度极慢，等自己方行动完毕，玩家大可以先干点别的去，因为等待的时间实在太长了……



▶大战略A

10年后，Media Kite也在GBA上推出了非常原汁原味的《大战略A》，机能的提升以及有同类的“《大战争》系列”将电脑思考速度优化在先可以借鉴，因此《大战略A》的电脑方行动还算不错，开发、制造以及在战斗中升级兵器，带来了非常大的战略投入感。

而《大战略》在掌机平台上的全面出击，就是PSP、NDS的时代了，Systemsoft在PSP平台上先后推出了《大战略7 超越》、《大战略 大东亚兴亡史》、《现代大战略 一触即发 军事平衡崩坏》以及《大战略 战场的霸者》，而正统的大战略在NDS上只有一款《军事平衡崩坏》。以上只是正统的，除了Systemsoft的大战略，元气也在PSP上推出了两作《大战略 携带版》，背景分别是中东和东亚，兵器同样来自于现实，甚至节奏比正统的《大战略》更流畅，但是、可但是……取消了海战这改动真的有些伤筋动骨了。其中《大战略 携带版2》还移植到了NDS上，名为《大战略DS》，光看名字这个倒更像正统作品……

▲NDS版《现代大战略 一触即发 军事平衡崩坏》

而《大战略》另一个衍生系列便是《萌萌大战略》了，这个系列里的等场兵器无论是名称还是性能，都依旧参考了现实，但是外观……不管是现实中多有名的



▶大战略 战场的霸者



▲大战略7 超越



▲大战略 大东亚兴亡史



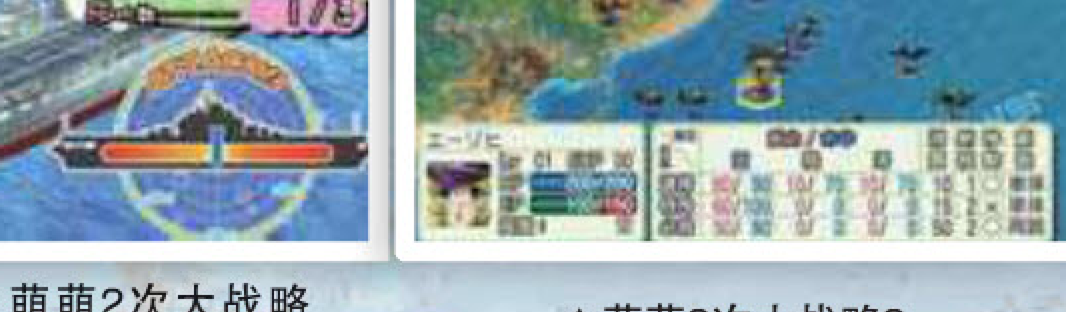
▲PSP版《现代大战略 一触即发 军事平衡崩坏》

战车、飞机、战舰，都可以被美少女化，PSP上的两作分别是《萌萌2次大战略 豪华版》和《萌萌2次大战略2》。并在NDS上推出了《萌萌2次大战略2 大和抚子》。

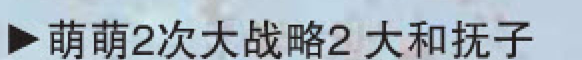
除了元气的《大战略 携带版》压根没有海战外，其他的《大战略》中的海战无不是重头。而由于参照现实设定、加上厂商的一些理解偏差，使得各种兵器间也难以做到真正的平衡，当初笔者一队驱逐舰被战斗直升机秒杀的场面记忆犹新。而在海战中非常重头的航母，大多作品中都有“降车”和“发进”两个选项，前者是针对航母，选后飞机会被发射在航母旁；后者则针对飞机，选择后飞机可以直接飞出作战。其中NDS版的的《一触即发》更是直接用触控笔操作舰上飞机飞出，虽然看起来更贴心，但却使一大票系列玩家好长时间没弄明白怎么飞机该怎么从航母上飞出……



▲萌萌2次大战略豪华版



▲萌萌2次大战略2





▶萌萌2次大战略2 大和抚子

《大战争》系列

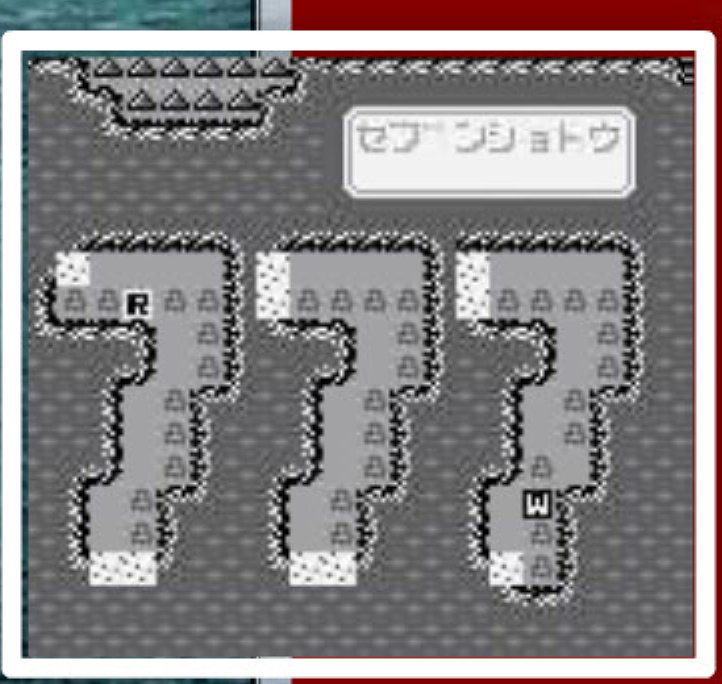
和“《大战略》系列”一样，任天堂的子公司Intelligent Systems打造的“《大战争》系列”也是从家用机平台转战到掌机上的，而且SFC版以后便一直是以掌机为主战场。在掌机平台上，“《大战争》系列”由标题可以划分为两大子系列，而这两大系列的系统和海战亦完全不同，故将其分开其介绍。由于我们这篇专题侧重点在于海战，所以诸如系统变革什么的就不浪费版面了，简单介绍游戏后便直接切入正题。

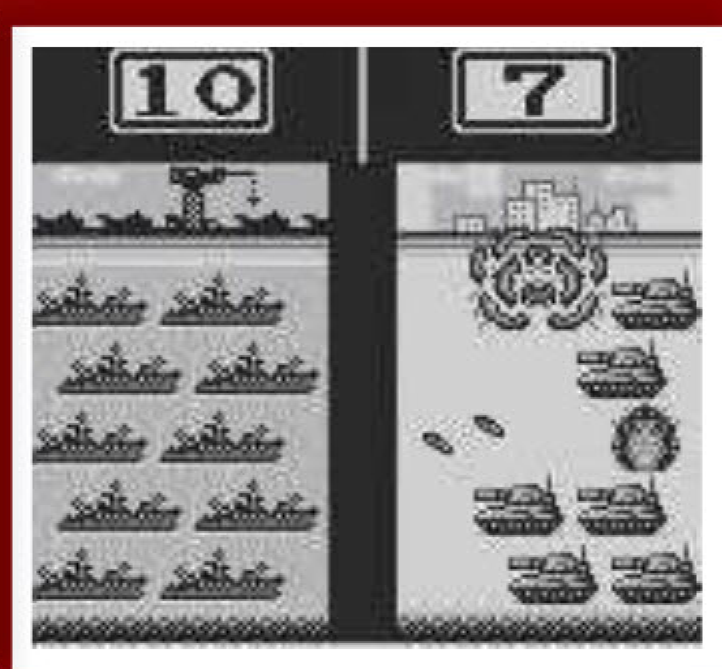


《GB大战争》系列

先说“《GB大战争》系列”，包括GB上初代的《GB大战争》、提高AI思考速度的《GB大战争 加强版》，以及GBC上进一步增加地图的《GB大战争2》和完全推翻旧有规则的《GB大战争3》。这一子系列为任天堂交由Hudson开发，和家用机平台系列初代的《FC大战争》以及《超级FC大战争》的四方格子地图都不同，而是采用了《大战略》式的六角蜂窝地图，使得距离和行动步数上更加一目了然。虽然也有雾战设定，但撞上后并不会像“《大战略》系列”那样遭到伏击，而这个设定在整个“《大战争》系列”中都是如此。

该子系列的4款作品中，首款便确立了该系列的基本规则，包括海战部分：虽然有航母，但海战老大仍然是战列舰，远程的对地对空导弹让战列舰成为海上独一无二的王者。而击杀战列舰的主要舰种则是潜艇，消灭潜艇则靠战列舰的远程武器以及潜艇间的搏杀。登陆舰由于有对空机枪因此不仅本身在海面上的生存几率高，运输之余还能担当战列舰的护卫职责。航空母舰同样有远程对空导弹，但在飞机从航母起飞时要浪费一回合，而登场的轰炸机和战斗机又油料充足，海战战场也大多有供飞机直接起飞投入战斗的海岛机场，因此除非碰到敌方死守的岛屿而我方又需要数量庞大的机群撕开防线，一般的海战中造价昂贵的航母并不实用。而这个海战系统一直用到《GB大战争2》。





▲《GB大战争》、《GB大战争 加强版》的海战关卡和海战画面。





▲《GB大战争2》、《GB大战争3》中飞机从航母起飞的动画

前面介绍游戏时提到《GB大战争3》完全推翻了前三作的规则，其中自然也包括海战部分，首先是可以支援陆地的战列舰彻底取消，海战单位全部围绕海空战及其相应的登陆战：航空母舰分为大型和小型两种，大型可以搭乘4个飞行单位，小型可以搭乘3个，本身还有机枪和远程对空导弹；由于本作改良了搭载和降车系统，使得飞机即使在航母行动后依旧可以进行起降飞行并直接投入战斗，加上可搭载飞机数量大，因此这一作航母是不折不扣的海上移动空港。而取代战列舰进行海战和护航主力的是宙斯盾级驱逐舰，拥有强大的远程对舰导弹并搭载近战防空机枪。另一强大的海战强者是导弹护卫舰，除了同样的远程对空导弹，更有爆炸范围达七格、兼具占领城市和削弱敌方单位双重作用的对地导弹地图兵器。潜艇也由于本作系统的变更可以在完成航行的同时进行最远4格的对舰攻击，S型潜艇更具有和导弹护卫舰一样的地图兵器导弹。本作中登陆舰的机枪火力大增，使其真正成为了强袭登陆舰，冲上浅谈一通机枪，防守的步兵基本直接被团灭。此外，还有专门用于在海面对我方舰船补跟弹药和燃料的补给船。本作和现实的海战非常接近：着重防空但反潜相对薄弱，不过除了潜艇之间相互牵制，本作还设有专门的反潜直升机。至于对陆战的辅助，主要还是来自于以航母为中心的空中力量。

《超级大战争》系列

GBA发售后，任天堂本社再度亲手打造“《大战争》系列”，也就是很多玩家都熟悉的“《超级大战争》系列”。该系列有4作：GBA的《超级大战争》、《超级大战争2》和NDS的《超级大战争DS 双重出击》、《超级大战争DS2 毁灭之日》。该子系列的地图也恢复为《FC大战争》的四格地图，增加了雨雪等天气，并大大强化了《FC大战争》中就存在但在“《GB大战争》系列”被取消的指挥官系统，满足条件更可发动指挥官技能……虽说新增要素很丰富，但游戏的难度也被大大降低，加上Q版的造型，很显然该系列旨在吸引新玩家。而评价系统，也使得完美主义者们不能再随便搞人海战术……

海战方面，有专门擅长海战的指挥官自不必说，主要谈谈海战单位。战列舰虽然没有对空系统但依然是当之无愧的海战主力；潜艇虽然攻击范围缩到一格也仍旧是猎杀战列舰的利器；而担当起护卫职责的，则有上可防空、下可反潜的巡洋舰（日版名为护卫舰）；登陆舰则取消了防空系统专职搞运输——以上便是《超级大战争》前两作的海战单位构成，某种意义上说也是回归了《FC大战争》的设定，是不折不扣的巨舰大炮战术。

《超级大战争DS 双重出击》则强化了海战要素，一方面增加了维修船，可以给邻接单位（包括高空的飞机）回复1点“体力”并进行补给，同时也能担当起运兵职责；另一方面回归了航空母舰，相应地还增加了隐形飞机，航空母舰的职责主要是补给，并搭载有远程对空导弹。隐形飞机在隐形后燃料消耗大增，看起来似乎增加

▲红星的战列舰遭到绿色地球的潜艇偷袭。



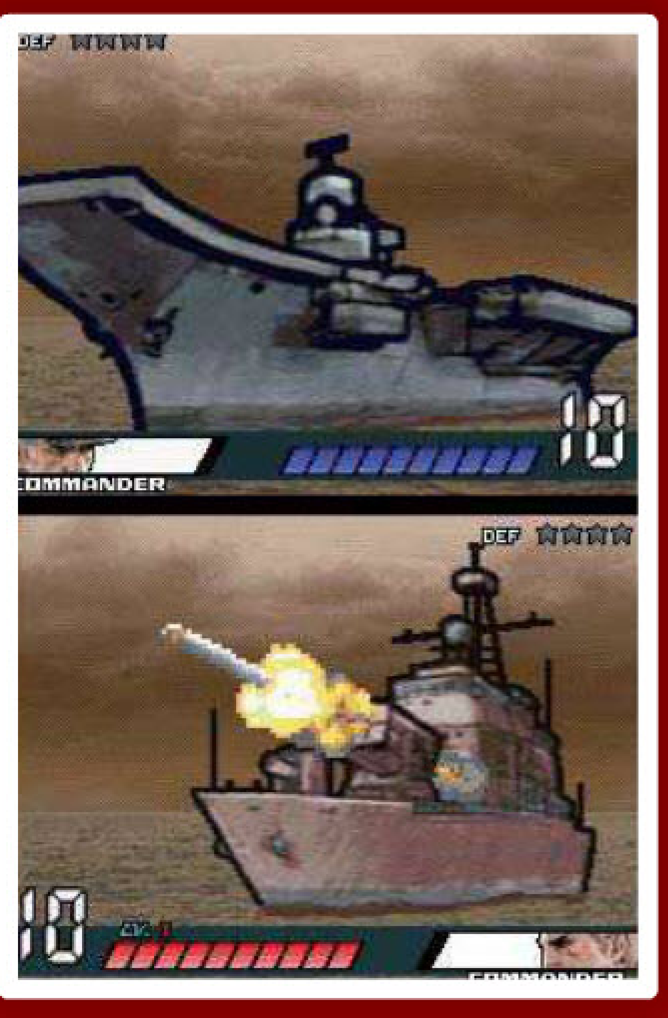
▲经典的海战地图，争夺制海权然后在海上火力的支援下登陆作战是该战的核心思路。



▲《超级大战争DS 双重出击》中的航母。

了航母的存在必要——事实上，隐形飞机虽然能同时担负起对空和对地的双重使命，但威力却都不如专门的战斗机和轰炸机，使得完成破坏任务前基本就被发现了，加上造价昂贵，存在意义极低；而航空母舰这边，且不说对空火力一般，在飞机从航母起飞后还是要浪费宝贵的一回合，加上隐形飞机存在感低而战斗机和轰炸机又依旧燃料充足，因此航母在《双重出击》中的意义也非常低。

真正让航空母舰成为海战主力的，就是《超级大战争DS2 毁灭之日》了，本作中航空母舰虽然彻底取消了火力系统，但却成为了名副其实的海战主力，首要一点便是和《GB大战争3》一样飞机可以从航母上起飞后直接远程飞行作战，加上本作海战战场的大规模扩大，使得航母对飞行单位的回复作用非常明显；而且航母本身也能制造4个舰载机单位，舰载机和前作的隐形飞机一样，对空对地都能攻击但也同样都不如专业的战斗机和轰炸机，防御也较其他飞机低，在拥有飞机工厂的关卡中，舰载机自然难成空战主力，但在没有飞机工厂的关卡，舰载机简直就是鹤立鸡群，逼迫对方不得不制造海陆防空单位，否则所有的战斗单位都会成为舰载机的靶子。海战单位的另一大变动，就是前作的维修船被替换成了导弹艇，导弹艇虽然仅搭载一发对舰导弹，威力也远不如战列舰，更不能反潜，但速度快造价低，让海上狼群战术成为了可能，加上可以运兵，作用非常大。



▲航母遭到导弹艇的攻击。

钢铁地平线

Konami于2007年在NDS和PSP上推出了一款战略游戏，以二战为背景，玩家作为美军舰长，指挥搭载着不同作战武器和机动性的航空母舰、战列舰、巡洋舰、驱逐舰、潜艇等战舰，和掌握尖端技术的神秘集团在海洋上一决雌雄。本作为少有的完全的海战战略游戏，特色便是其系统，从地图上来说，本作是正宗的回合制；而进入战斗画面，又变完手动操作战舰进行攻击闪避的即时战斗。与这种系统对应的，便是舰队的舰首位置，正对敌方可以大大实现进攻效率，反之则会陷入被动。此外，本作还可以将不同的舰种混编为各种舰队。作为一款完全海战的战略游戏，本作也有诸如布雷舰、维修舰、登陆舰这些造价低但作用不俗的小型舰艇，其中的登陆舰还能起到一般战略游戏中的步兵作用来占领港口。每场战斗也因为气势磅礴的即时战斗而耗时非常长，但玩家却并不会因此感到拖沓。反倒是各种专业的战舰名称英文缩写，让非军舰迷无从着手，笔者当初就是对着军舰英文缩写列表打的……



太平洋风暴 战舰大和 拂晓出击

制作正统《大战略》Systemsoft于2008年在多平台推出的太平洋战争为背景的战





▲▶NDS和PSP版的《太平洋风暴》游戏画面。

略游戏，其中便有NDS和PSP两大掌机。玩家可以选择美国或日本来投入到那场轰轰烈烈的大海战中，并可以选择两国的海军军乐做BGM。游戏的地图非常大，就是以整个北太平洋为舞台，地图上分布着日美以及的舰队和陆地占据势力。游戏除了收录了莱特湾、硫磺岛等史实战外，还有诸如美利坚攻略战（日本）、太平洋夺还战（美国）等假想战。进入战役后，一开始舰队位置和各势力所占岛屿以及城市都已经分配好，因此玩家等于从战争中途参入来指挥战斗——某种程度上说，本作的势力分布更像是《三国志》这类，当然，无论日美任何一方都是占据半个太平洋的势力。游戏成舰队地收录太平海战中的那些军舰，航母舰队尤其展示了海空战对于巨舰大炮主义的优势。除了现有的舰队和军队，也可以研发新的战舰和陆战单位投入到战斗中。登场的武器、尤其是战舰，都完全来自于现实。不过本作的战斗画面实在是糟糕，甚至不如之前一些懒得贴图的《大战略》。

和Systemsoft以往的太平洋题材《大战略》一样，本作并没有因为是日本厂商出品就夸大二战中日本军队的优势。选择日本势力的话，无论是在中途岛开始在海上面对美国海军，还是在陆地上和苏联短兵相接，都能感受到国力悬殊带来的装备上的差异。

钢铁咆哮 战舰炮手2 携带版

Koei于2006年在PS2推出的海战游戏的PSP移植版，和大多数PS2游戏移植到PSP上一样，本作也是取消一些特效来降低画质并调整比例，好在本作的比例调节是加宽两边而不是裁剪上下，还算厚道……按照Koei的分类，本作被归类为SLG，而且是战略策略类游戏。事实上本作更像是款动作游戏、而且很“无双”的那种动作游戏。游戏中登场的战舰包括了驱逐舰、巡洋舰、潜水艇、战列舰、航空母舰以及航战舰等众多舰种，并且可以在美国、英国、日本、独国的战舰装备中进行选择。游戏中玩家驾驶一艘战舰进行护航与摧毁目标的任务，从最基本的驱逐舰开始，在战斗中拾取击毁敌舰掉落海面的装备，用完成任务的资金开发新的战舰和装备，并进行各种自由的换装。游戏的舰载武器极其丰富，包括舰炮、鱼雷、水雷、舰载机等，同样可以靠开发获得，其中舰载机还并不只局限于航空母舰使用，哪怕是驱逐舰都可以搭载一两架飞机进行侦查与作战。



与复杂的开发与换装系统对应的，便是前面所说的“无双”般的操作。游戏中我们只能操作一艘战舰，但无论多大排水量的战舰，都可以轻松地实现转弯掉头，锁定目标的同时全速航行也大大提高了我方的生存率。如果实在过不去，还可以去之前完成的关卡来攒钱开发新装备，实在不行还可以在战斗开始前降低难度，总之是一款看似复杂实则非常轻松的海战游戏。游戏中不同的火炮、鱼类的威力有明显不同，舰载机更可以实现舰炮打击距离外的远程作战——尤其是搭载众多飞机的航母，虽然不像其他战略游戏中那样有众多其他战舰护航，但各种作用的飞机放出去后，胜利也很轻松。

空战游戏

最后来说说空战游戏。空战游戏的历史悠久，包括传统的横板纵版射击游戏以及模拟飞行游戏，而在海空战早已成为海战核心的今天，空战游戏也都少不了海战元素，这里我们为大家挑精彩的列举几个。



《194X》系列

20世纪80年代末Capcom在街机上推出了空战射击游戏《1942》，以1942年爆发的太平洋海战为舞台，驾驶美军的P-38闪电战斗机，迎战成群的战斗机和巨大的轰炸机，还能通过道具来增加威力。二战的真实背景、道具强化以及体贴的回避系统让本作大受欢迎，其回避系统更成为后来射击游戏保险设定的始祖。后来Capcom在FC上推出了续作《1943》，丰富了武器类型，增加了耐久的设定并为回避增加了全屏攻击，敌人更是拥有多种多样的战舰和航母。之后又将该作进一步强化后推在街机上，即《1943改》。

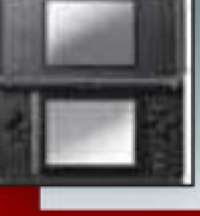


▲PCE的《1943改》

而这个系列与掌机的结缘，可以追溯到PCE时代，PCE版的《1943改》在机能的支持下自然强出FC版原作很多，尤其是掌机版的PCE-GT，更可以让玩家随时随地地以美军飞行员身分的来体验太平洋战争，只不过PCE-GT的实在太贵了而且太耗电了……2000年，Capcom把《1942》移植到了当时普及量巨大且物美价廉的GBC上，不过时隔多年，GBC版的《1942》竟然没有任何进化……



▲GBC的《1942》



我的战斗机

Taito于2006年在NDS上发行的一款RPG兼具模拟飞行类型的游戏，游戏的世界观是一个空贼横行的世界，当剧情发展到4号空港，便开始出现驾驶战舰的海贼了……主角则从驾驶老式单螺旋桨飞机开始，通过主线任务和在酒吧接的支线任务，来获取报酬，然后去购买零件、强化战机。从大的类型来说，这是款RPG，要到酒吧去赚外快，燃料耗尽前要去机场加油。然而赶路和战斗，又都是标准的模拟飞行驾驶，不过毕竟是RPG，因此提供的操作模式也很多，除了照顾一般玩家的半自动类的操作，更有完全给模拟飞行爱好者们准备的全手动操作模式。



《冲破火网》系列



▲PCE版《冲破火网》的飞机起飞画面，在当时来说还挺震撼的。



▲GBA游戏《SEGA街机合集》中的《冲破火网》。

《冲破火网》是世嘉于1987年开始在街机平台上推出的框体模拟飞行驾驶游戏，和同期大多数同类型游戏的复杂操作不同，《冲破火网》有着当时世嘉游戏浓厚的“简单粗暴”特征——这个简单粗暴绝不是贬义词，恰恰是来形容上手简单玩起来有难度但硬派爽快，《冲破火网》亦是如此。有趣的是，即便在8位机时代，《冲破火网》也被世嘉授权给其他厂商在有竞争关系的FC和PCE上推出。PCE的《冲破火网2》相应地也支持便携的PCE-GT，而且在8位机中绝对是翘楚——航母起飞的画面在当时看更是震撼。

而早在1990年，世嘉自家的掌机GG上也推出了外传性质的《G-LOC 天空激战》，游戏采用舱内视点，选择任务、提升装备这些设定都不错，但这种游戏对机能有起码的基本要求，而本作无论是画面还是流畅性都不怎么样，属于典型的被硬件限制了的好创意。

而后，在GBA游戏《SEGA街机合集》中，收录有初代的《冲破火网》，尽管打着“街机合集”的名头，但GBA版的《冲破火网》却成为了该合集中最差的一部，除了卷轴流畅，画面、操作性甚至都不如MD版。

之后就到了PSP和NDS双雄共存的时代。在PSP上，掌机终于迎来了原汁原味的《冲破火网》，更是系列第一次完全针对非街机平台推出的作品。PSP机能的支持下，游戏的流畅性和画面都没得说，战役也设定得短小精悍，完全迎合了掌机游戏随时拿起随时玩的特点。尤其值得一提的是，本作获得了洛马、波音等众多飞机制造公司的授权，而这些来自于现实中的战机在威力、速度、操纵性方面也有很大的不同。



▲GG版的《天空激战》。



▲PSP版《冲破火网》。

《皇牌空战》系列



▲GBA版《皇牌空战》，表面看是纵版射击，实际上是不折不扣的模拟飞行游戏。

和老牌的“《冲破火网》系列”一样，Namco（后来与Bandai合并为今天的NBGI）的《皇牌空战》的操作也相当易上手，不同之处在于《皇牌空战》更重视家用机平台而《冲破火网》更着眼于街机业务。“《皇牌空战》系列”见证了家用机游戏进入3D时代后的发展，而对机能的要求也使得该系列长时间未能登陆掌机平台。直到2005年，NDS和PSP都上市了，GBA上才迎来了掌机平台的首款系列作品——《皇牌空战Advance》，该作由Namco授权HumanSoft开发，出于机能妥协，而将系列一直以来的第三人称视角改为了俯视角，加上非原厂出品，使得游戏玩起来和系列以往作品有很大不同；但这并不意味着该作就是款纵版射击游戏，整体上来说，本作依旧是款模拟空战类的游戏。

到了2006年，随着PSP在日本越来越



▶皇牌空战 苍穹诡影



▲皇牌空战 联合突击

步入正轨，厂商也对PSP机能吃得更透，第一款3D的《皇牌空战》也终于来到了掌机平台上，该作全名为《皇牌空战X 苍穹诡影》，登场机体数量相当庞大，还能实现4人联机对战，但受限于机能，AI控制的僚机挺让人头疼的。

2010年，PSP迎来了第二作《皇牌空战》——《皇牌空战X2 联合突击》，这次一改以往的架空背景，而是依托于现实世界，伦敦、东京、中途岛等都收录于游戏中。而作为掌机版，本作不仅让联机对战的人数达到了8人，更增加了4人合作完成任务的设定，玩家间的密切合作，无疑比以往任何的僚机系统的都给力。

时间荏苒，随着3DS的发售，掌机也进入了新的阶段，《皇牌空战 纵横火网》以《皇牌空战2》为蓝本重制并加强了剧情。作为3DS首发游戏之一，凭借裸眼3D机能，《纵横火网》展现给了玩家一个非常有层次感的立体作战空间。





▶皇牌空战 纵横火网

游戏来自于现实，海战游戏与现实的结合更加紧密。现实中的人类大大小小的战争从来就没断过，海战一方面带来巨大的伤亡，更将野心家的侵略扩张到全球，但同时也伴随着人类文明从区域走向全世界；而从战争催生科技这个人类定律来说，海战加速的航海技术发展也的确大大加快了全球一体化以及全人类的工业、科技革命进程。只希望在未来我们的生活中，浩瀚大洋中的战争更多地存在于游戏里供大家缅怀和娱乐……



本次《幻想生活》和《雷电十一人GO2》均获得不错评价，《幻想生活》在发售前常被人拿来与《动物之森》比较，虽然画面看上去挺像，但实际玩到后会发现其RPG味道很浓。《雷电十一人GO2》基本维持了一贯的高素质，收集要素丰富、画面演出热血，系列FANS不可错过。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

AKB1/149 恋爱总选举



PSV/PSP

以日本人气女子组合AKB48为题材的妄想恋爱游戏第三作，这次除了AKB48外，还增加了SKE48、NMB48和HKT48三个姐妹组合的成员，可攻略成员人数多达149人。

总分 22

系统	★★★☆☆
攻略对象	★★★★★
收集要素	★★★★★



乌冬 本来前两作只有48人的时候就已经很难做抉择，这次增加了姐妹组合就更加令人三心两意了，要在149名个性各异的成员中选出自己最喜欢的还真要有一定的定力才行（笑）。约会事件很好地反映出成员的性格和特点，有一定AKB知识的人能更加有代入感，而不知道的人也能通过这些事件来了解AKB，不过美中不足的是约会的选材有点重复，这点在一些非核心成员的约会中尤为明显，另外海边和泳池的事件也设置得比较少，而且就算到了海边也是看不到成员的泳装的，因为这作的泳装被做成了收费DLC，不得不说NBGI这招实在是太绝了。 **8**

白菜 约会场景不再局限于南国小岛，而是在全日本扩展开来，构成也变得多样化。各式各样的神告白场景依然是一大看点。另外分歧选项与前作相比更为浅显易懂。 **7**

酷洛洛 FANS向依旧，不过149名女主人公和149×3个结局让玩家的选择面更广，耐玩度也提升数倍。大幅扩容后，PSP版在画面和音质相比以往并没有劣化，有点佩服NBGI了。 **7**

■AKB1/149 恋爱总选举■卡带/UMD
■NBGI■AVG■文字冒险・恋爱
■2012年12月20日■1人■无对应周边

解放之剑 艾克希布



3DS/PSP

《解放之剑 雷克斯》的续作，主要系统和世界观都沿袭前作。本作同样请来了大量画师和知名声优精心包装，除了水树奈奈的主题曲外，还有数首动听的插曲。

总分 21

包装	★★★★★
系统	★★★☆☆
平衡性	★★★☆☆



苍穹 相比起传统的迷宫探索类RPG，本作在系统方面有一定的新意，解放和审判战斗操作简单易上手，在长时间的迷宫探索和战斗中可以作为不错的调剂。随从怪物是系统的一大重点，将怪物收为己用的乐趣不言而喻，根据的敌人特征改变随从配置也是作战的基础。不过随从的行动方针和魂属性的随机性较强，这也容易给玩家造成困扰。此外剧情和角色塑造也下了不少功夫，期间还穿插了高质量的动画，多结局和隐藏迷宫的设定都让耐玩性有所保证。本作的问题主要出在平衡性上，尤其在难度方面调控不当，离同类游戏中的一线作品仍有一段距离。 **7**



白菜 多名画师参与的人设与豪华声优阵容对部分玩家有着拔群的吸引力。不过游戏的平衡性管理还需要多多加强，技能的实用度偏低以及无法继承通关数据确实很遗憾。 **7**

胧月 游戏难度很高，玩起来颇有挑战性，不过参数的平衡调整实在不佳，比如技能消耗太快，回复道具必须时常带满，魔法角色早期也颇为酱油。 **7**

■アンチェインブレイズ エクシヴ■卡带/UMD
■Furyu■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2012年11月29日■1人■无对应周边

幻想生活



木匠、铁匠、厨师、王国士兵……以各种各样的职业在范特西鲁的世界展开丰富多彩的冒险生活。

总分 **26**

画面	★★★★☆
搜集度	★★★★★
流程	★★★☆☆

半夏 本作是标准的RPG，游戏内容比较自由同时有丰富的指引和明确的主线剧情，令人十分容易上手。丰富多彩的职业是本作的最大特色，不同职业的事件都很有趣，培养起来也很有成就感。地图广阔且设计得很有特色，让人仿佛那个充满幻想的世界。制造职业能够创造五花八门的道具，众多强力的BOSS也让战斗部分非常具有挑战性。人物服装的搭配、房间布置等等都很自由。植松伸夫的音乐让游戏生动了不少。最大的问题是不能网络联机，必须面连，降低了和朋友互动的乐趣。 **9**

乌冬 游戏中的职业很有特色，根据选择的职业不同可体验到各种各样的生活，自由度相当高。而且本作可做的事比同类游戏更多，喜欢开放式游戏的玩家非常容易“中毒”。 **9**

胧月 “生活冒险系”的本作节奏感上介于《动森》和《魔法工厂》之间，游戏玩法维持了较高的自由度，同时也准备了丰富的小故事让玩家体验，分支任务的完成乐趣也非常高。



■ファンタジーライフ■卡带■Level-5
■RPG■角色扮演■2012年12月27日
■1～3人■对应邂逅通信

雷电十一人GO2 时空之石 热风/雷鸣



系列正统续作，未来某集团通过干涉历史导致足球消失，天马和来自未来世界的非一起踏上了拯救足球之路。

总分 **26**

剧情	★★★★☆
爽快度	★★★★☆
收集要素	★★★★★



阿鲁 游戏在系统方面增加和改变了不少内容，其中最直观的变化就是增加了化身武装和极限合体这两大系统。化身武装基本可以看做是化身的强化升级版，而极限合体给人的感觉就是另一个化身系统，实际在比赛中的作用甚至还赶不上直接召唤化身的效果，不过由于在游戏中，每支队伍最多只能同时有3个化身或极限合体的球员在场，而流程中能学会召唤化身和极限合体的就多达11人，增加的极限合体这个系统将场上能“开挂”的球员数量整整提升了一倍，不但提升了与电脑比赛时的爽快感，也让与人对战时的战术更加多变。



酷洛洛 比赛爽快感十足，剧情方面做得也十分不错，故事一曲三折，伏笔埋得比较深，黑幕要到很后面才会浮出水面。游戏收集要素很多，足够玩家爽上好一阵子了。



LIKY 化身武装后TP无消耗的设定实在太变态了，不但可以轻松压制对方，练习赛或小型比赛时开启之后用来提升必杀技等级也非常好用。比赛中的插入剧情太多，稍显不流畅。



■イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ/ライメイ■卡带
■Level-5■RPG■角色扮演■2012年12月13日
■1～4人■对应邂逅通信/无意识通信

海贼王 冒险黎明



以知名漫画改编的角色扮演游戏，玩家操作以海贼王为人生目标的少年路飞，体验他在大冒险途中的成长历程。

总分 **22**

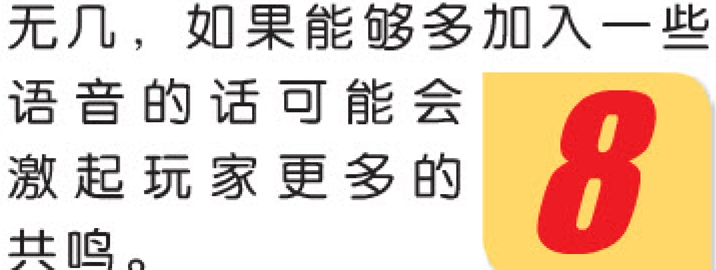
流程	★★★★★
迷宫	★★★☆☆
还原度	★★★★☆



盲先知 本作的内容可谓非常丰富，包括了从路飞登场一直到新世界的内容，而且将经典的剧情桥段都表现了出来，原作中的角色、必杀技等也都有相当好的还原。游戏交代剧情采用的是以漫画+对话的形式，很有原作的风格。作为一款RPG，游戏的战斗巧妙地融入了一些动作要素，使得战斗不仅是刷等级来压制对手，而是更多地讲究战术搭配。所以虽然游戏的难度不算低，但是在FANS向类游戏中还算是玩起来比较有趣的。游戏的迷宫设计有些冗长，绝大部分时间都是在单纯的移动，尤其是支线迷宫中没有剧情也没有过场桥段，感觉相当单调。 **7**

阿鲁 游戏的流程非常非常长，练级、刷素材、解支线迷宫等等需要耗费大量的时间，尤其是刷配方的随机性太高，经常会出现花了不少时间精力但是一无所获的结果。 **7**

胧月 虽然游戏里有大量的过场剧情交代，不过其中有语音的地方可以说是寥寥无几，如果能够多加入一些语音的话可能会激起玩家更多的共鸣。 **8**



■ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け
■UMD■NBGI■RPG■角色扮演
■2012年12月20日■1人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



■『囧囧』有神的咪西。

热血推荐

黄金眼评分 25

文 酷洛洛

伊苏 塞尔塞塔的树海

イース セルセタの樹海

PSV

◆Falcom◆日版◆2012年9月27日

◆1人◆7140日元◆无对应周边

游戏时间：50小时以上　A・RPG　动作角色扮演

《伊苏 塞尔塞塔的树海》是《伊苏》25周年的纪念作品，论其整体品质，其实不只是在PSV上，本作无论放在哪一个平台，都是一款值得一试的A・RPG，下面就随小编来看看本作的各种优缺点吧。

总体的说：花了不少心思

从游戏的故事内容来看，《塞尔塞塔的树海》其实就是《伊苏4 太阳之假面》的复刻版，但是本作的“复刻”工程可是一点都不含糊，人设全换、画面全换，并采用《伊苏7》的战斗系统。抛去故事内容的话，未接触过原作的同学根本找不到其中的一丝复刻痕迹，即使从原作过来的同学，也能在本作中享受到完全新作般的体验，另外一些隐藏要素也十分有趣，例如寻找Falcom的吉祥物咪西（那只灰色的囧脸海濑）的事件、收集怪物图鉴等（玩家在收集奖杯期间都会经历到），无论是画面、战斗等细节，都可以感受到Falcom对本作的诚意和用心。

说点表面的，如画面和声音

总的来说，本作的画面算是对得起PSV的机能，高山、流水、树海、遗迹，场景数量非常丰富，虽然谈不上赏心悦目，但的确是花了心思。至于BOSS战，这一直是《伊苏》最擅长的地方，尽管以往的作品主人公都是



▲BOSS战无论虐还是被虐，都同样爽快，算是《伊苏》的一大优点。

二头身，但惟独BOSS没有一个不是帅气到掉渣的，本作的BOSS塑造还算不错，小编自己就比较喜欢导きの塔中的BOSS战，最终BOSS（因果の伪神）也是非常大气，不过感觉气氛营造上稍微弱了一点，可能是与难度降低有关吧。另外本作在一些广阔场景中，时有掉帧的情况，还好这些场景基本都只有小怪，如果在BOSS战斗中出现这种致命问题，估计会被粉丝喷死吧。

声音方面，游戏BGM依然保持了Falcom的一贯水准，这点是无可挑剔的，但至于人物语音部分，确实要吐槽一下，其实本作的声优阵容并不差，某种程度可以说是赶得上潮流——不少都是较为近期的新晋声优，例如石原夏织、小仓唯等。不过只要玩过本作的同学都知道，基本上只有重要剧情他们才会说那么几句话，除此外就是可操作角色的出招声音。

战斗的改进与不足

自从7代之后，《伊苏》似乎就打算继续沿用3人小队制，本作自然也不例外。其实笔者自己还是挺满意这个战斗系统的：玩家通过交换主控角色，不仅可以了解这些主要角色的攻击特性，也能够充分感受他们的角色形象，同时也降低了RPG那反复战斗的枯燥（尽管这是款A・RPG，但刷刷刷的练级过程在本作中还是存在的）。另外本作也在原来的3人小队系统基础上，加入了多种特殊行动的奖励，如Flash Guard、Flash Move等，这些行动奖励的加入，让战术变得更具多元化，这点在BOSS战中显得特别明显，如今对策不再是只能打完就跑，你可以刻意捉住防御时机发动Flash Guard，让自己短时间内拥有无敌时间；或者看准时机回避发动Flash Move，让周围的敌人行动缓慢下来。不再惟一的BOSS对策使战斗变得更具自由度，当然这也导致了游戏整体难度有所下降（尽管Nightmare难度也不过如此），其实游戏整体都有这种感觉，例如一些BOSS挑战类奖杯的门槛并不高，给人一种“故意放水”的感觉。不过如今玩家的游戏心态和过去已经不同，过于硬派反而会让新玩家中途放弃，甚至避而远之，这也算是迎合时代的变化吧。不过要说需要改进的地方也不是没有，例如Nightmare难度的设计就十分偷懒，只是单纯提高BOSS敌人的攻击伤害和降低玩家的攻击力，厂商完全可以在其中加入一些新招式和新形态，让高难度下游戏更具挑战性。另外武器属性效果的平衡性也有待改进，冰属性在本作中实在过于强大，例如游戏途中フーリダ获得分支任务中奖励的冰属性武器后（冰结率高达30%，还没计算属性强化），除了BOSS之外，任何敌人都逃不过它的魔掌，一直冰到死……



▲说的就是这把“神”器。

今后的方向

前段时间Falcom放出了PSV的“《轨迹》系列”新作——《英雄传说 闪之轨迹》的游戏画面，当小编第一眼看见的时候，以为看到了“《传说》系列”最新作，回过神后再确认一下厂商，不由得兴奋了好一阵子。这个只有五十多人的小公司，其新作似乎不再只有故事、音乐以及系统值得玩家评头论足，80年代Falcom的大厂风范似乎已有回归之势。既然同厂兄弟的《轨迹》，已经走了出日本二三线厂商惯性采用旧世代画面思维的死胡同，那么今后《伊苏》的发展方向，似乎已经十分清楚。就让我们通过时间去验证这一切吧。


▲《英雄传说 闪之轨迹》游戏画面。

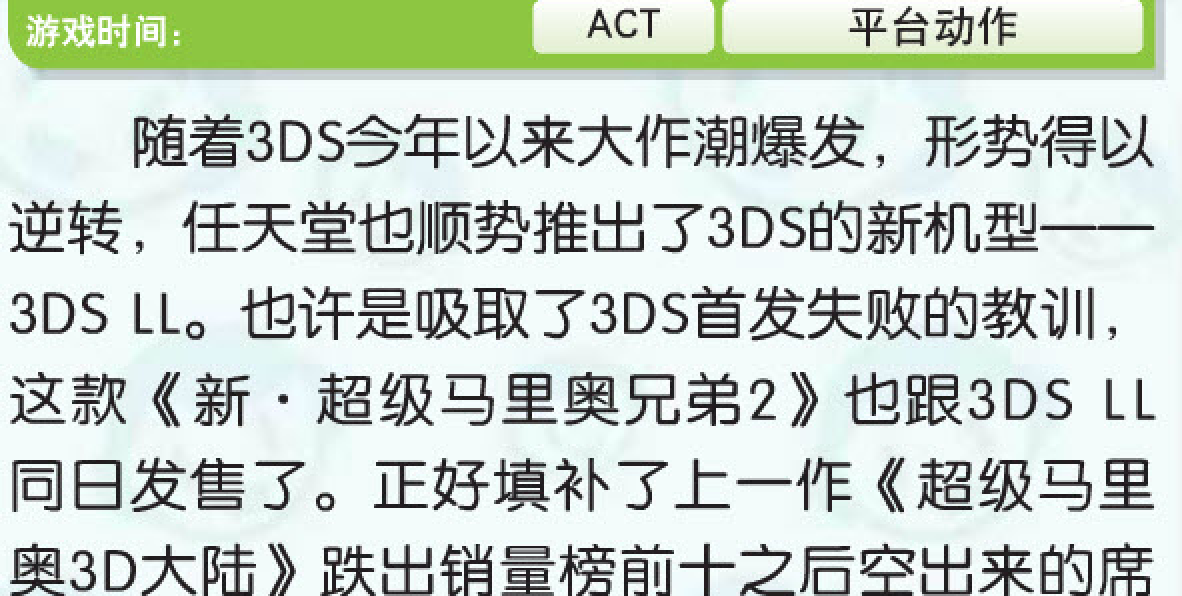
黄金珍藏 黄金眼评分 27 文 宇宙人

新超级马里奥兄弟2

New スーパーマリオブラザーズ 2

3DS ◆Nintendo◆日版◆2012年7月28日 ◆1～2人◆4800日元◆无对应周边

游戏时间： ACT 平台动作



随着3DS今年以来大作潮爆发，形势得以逆转，任天堂也顺势推出了3DS的新机型——3DS LL。也许是吸取了3DS首发失败的教训，这款《新・超级马里奥兄弟2》也跟3DS LL同日发售了。正好填补了上一作《超级马里奥3D大陆》跌出销量榜前十之后空出来的席位。

“《马里奥》系列”向来都有一个特色，那就是老少皆宜。想轻松的有轻松的玩法，想挑战高难度的也有极具挑战性的玩法。想挑战的玩家可以尝试全星星金币收集，如果想轻松地玩，可以追求通关。本作整个流程下来，除了最后遇上库巴会有点难之外，从起点跑到终点拉下旗杆可谓相当容易。加上本作金币容易赚，压根就不愁命数。用于支援新手的金狸猫马里奥同样存在，所以根本不担心通关的问题。但是如果要追求收集星星金币，以及打完全部隐藏关卡的话，难度会上升不止一个档次——让玩家的追求来决定本作的难度，正式系列老少皆宜之处。

此外，游戏的隐藏要素依然丰富，虽然隐藏关卡数量不像去年的《3D大陆》那样有8个世界的隐藏关，但是分支隐藏关也不少，玩家要在关卡中找出分歧点，从不同的终点离开才能找出隐藏关。而且通常要抵达这个分歧终点是有一定难度的，想要挑战全关卡星星金币收集的话，这可是非常庞大的工程。

本作的主题跟系列以往作品相比更加明确，想必每个人第一眼看见这金光闪闪的封面





继续拿，但是本作却不能维持原样。于是，本作特意增加了记录金币总数的设定，虽然基本作用还是100个奖一条命，但是，任天堂可以给我们一个目标去挑战了——去收集100万金币吧。表面上有了目标，我们就能更充分地去体验这个收集金币系统的特色，并且这个过程不会变得无趣了吧。但是，问题就出现了，他们似乎并没给我们为什么去达成这个挑战的理由，直接地说就是没有准备与之相称的奖励，让最广泛的玩家群体有动力去为这100万金币努力。笔者全关卡通过并且全星星金币收集完成之后，手上的金币总数不到10万个，换言之要达成100万，长时间反复地刷刷刷是不可避免的。但是，为了什么而刷呢？不知道。即使是以刷东西出名的《怪物猎人》，好歹也是为了好装备，让游戏更轻松，或者开拓更多玩法而刷的。而且任天堂不像其他竞争对手那样有成就、奖杯系统吸引——或者真应该庆幸没有，100万个金币成就奖杯什么的还是饶了我吧——剩下的只有一个既无实质回报，又无法炫耀的黄金马里奥像。令人觉得食之无味，弃之可惜。

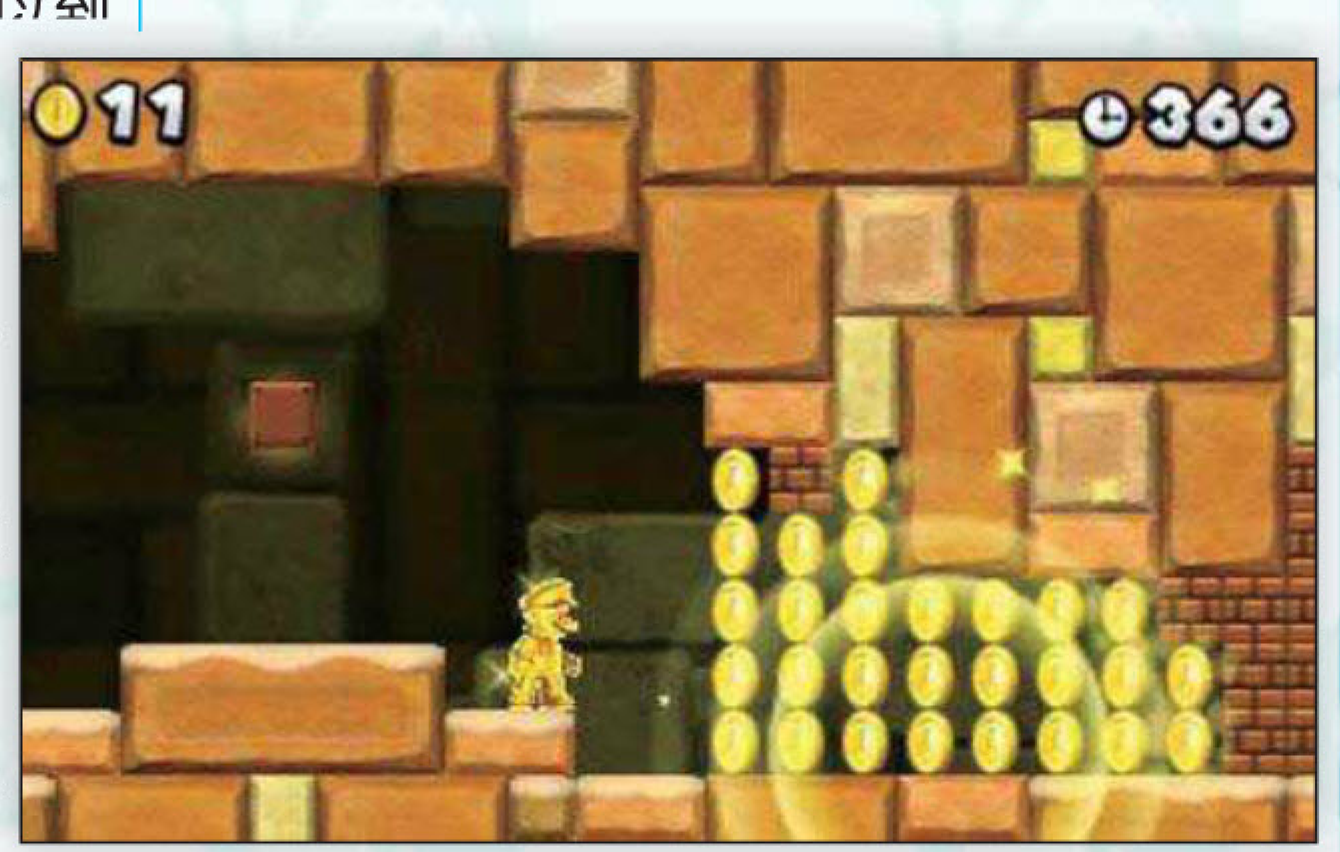
就能马上理解到，本作在金币收集的系统上进行了重点改造。细看一下，新增加的系统几乎都是围绕着获取金币展开的。比如黄金变身，马里奥获得了特殊的金色花朵之后就能变成这种形态。黄金变身可以说是火焰马里奥的强化版，不过扔出去的火球比火焰马里奥要大很多倍并产生冲击波，而且最大的特点就是炸死的敌人会变成金币奖励。一些能用头顶碎的砖块也能用火球直接破坏，破坏之后也会变成金币。除此之外还新增了黄金环的设定，拿到了黄金环之后，一定时间之内场地中所有的敌人都会变成金色，玩家任何得分的行为都会折算成金币，比如顶碎普通岩石、踩死敌人等。敌人的行动也会在各种程度上产生金币，比如龟壳滑过、鬼魂飘过的地方就会留下一片金色。投掷斧头的敌人也会变成投掷金币。听着不绝于耳的金币声音，看着身上的金币数量直线上涨确实令人心情舒畅。

金币RUSH也是本作推崇的新模式，玩家将要连续挑战3个随机选出的关卡，在每关限时100秒之内通过并且尽可能获取更多的金币。本作的新系统在这个模式下得到了充分发挥。要获取好成绩玩家不仅要熟记关卡的路线以及隐藏的道具位置，规划出最快以及能获取最多金币的跑法，还需要近乎完美的技术。对于喜欢不断挑战的玩家来说这个系统无疑能大幅延长游戏的寿命。记录下来的分数可以到网上跟其他玩家一起交流，分享各自的玩法，这也是本作的魅力之处。游戏发售不久后，官方还特意公布了一个解说视频，教大家怎样在金币RUSH模式中获取高分，由此可见，本作既强调闯关的乐趣，同时也非常重视从怎样从复杂的关卡中发现更多的玩法。

回想起以往系列的作品，金币的作用无非是拿够100个奖励一条命然后清零

意识到这个问题之后，我们就会发现其实本作所谓的“亮点”也不过如此。不说整个系列，如果你玩过近几年的正统作品，本作的变化也许没有特别令人惊喜的地方，哪怕关卡设计真的很精妙，难度真的很具有挑战性，依然还是会令人产生玩腻的感觉。

单纯说游戏本身素质的话，本作表现无需置疑，但是放到系列中来看，本作却显得比较平庸。新系统看上去就像一道卖相很好的菜，但是品尝之后没能留下令人难忘的味道。所以笔者真心希望，系列在着重于创新的同时，也往能给我们带来更多惊喜的方向去——哪怕真的很不容易。



便携领域

世界末日安然过去了，新的一年，纸鸢祝大家生活愉快，身体健康。然后发发牢骚，那就是便携设备的应用容量变得越来越大导致的问题。最近趁着圣诞假期购买了冰点价格的iOS版《FIFA 13》，结果安装时需要设备至少有3.5G以上的空间，而我8G版的iPhone 4就算什么都不装也只有6G多一点的容量，最后删来删去也没能腾出足够的地方……比起其他厂商赤裸裸用堆叠硬件的方式诱惑你更换设备，苹果利用软件容量提升来迫使用户更换设备的手段更加“隐蔽”。

情报室

《最终幻想Ⅳ》登陆iOS，Android版2013年发布



说“《最终幻想》系列”是复刻次数最多游戏系列一点儿也不为过，尤其是在便携设备上，无论是掌机还是手机平台上，系列的前几代作品屡次被复刻。如今，那些希望在iOS或Android设备上玩到《最终幻想Ⅳ》的玩家有福了，《最终幻想Ⅳ》的iOS版已经于2012年12月20日在日本的App Store上架，售价为1800日元（约合人民币140元），游戏的整体素质和NDS版持平。此外，Android版也将于2013年和广大用户见面。为了庆祝《最终幻想Ⅳ》的到来，目前 Square Enix已经下调了其他iOS版“《最终幻想》系列”游戏的价格，对想要购买的朋友来说，目前是入手的好时机。

创新游戏《说书人》2013年登陆iOS



2012年独立游戏节（IGF）最佳创新奖得主《说书人》（Storyteller）预计将于2013年年底登陆iOS平台。这一消息是游戏开发者Daniel Benmergui在他的博客上公布的。这款极具创意的像素风格游戏要求玩家使用人物、道具、对话等元素创造一个漫画故事，而不同的选择和要素的使用会对漫画故事的具体走向产生有趣的影响。游戏会对故事情节提出一些大概的要求，而玩家所用做的就是使用丰富多变手段去实现它们。

游戏的开发者Daniel Benmergui此前还制作过《今天我死定了》（Today I Die）和《我要变月亮》（I wish I were the Moon），这两款游

戏在发布后均获得了玩家广泛的好评，因此这次他为大家带来的新作《说书人》还是非常值得期待的。





逆袭？微软首款iOS用游戏上线



为了在iOS上“开辟疆土”，微软旗下的游戏小组You vs the Internet开发出了史上第一个连接Xbox Live成就平台的iOS 游戏——《Wordament》。这是微软向苹果阵地发起的一次“逆袭”，着实让人有些始料未及。

据报道，《Wordament》是一个实时在线的拼字游戏，玩家和全世界的联网玩家一起在一个4×4的“字母瓷砖”方阵中寻找单词，谁找到的最多谁赢。用户在iOS设备上安装了《Wordament》后，可以用Xbox Live账号登录，当然使用 Hotmail、SkyDrive或者Windows的账户也可以。使用Xbox Live账号登录进行游戏之后，玩家可以通过解开游戏中的10个内容获得Xbox Live平台上的50点成就。

而苹果2010年就开始在自家的Game Center中加入了好友、成就、积分榜等基本功能。但相比Xbox Live，Game Center的利用率和认知度还是较低。

小鸟飞上大银幕，相关电影2016年夏上映



这几年，“愤怒的小鸟”这个名字一直萦绕在手机游戏玩家的耳边，火了这么久，大家可曾想过有那么一天这些活跃在手机和平板电脑屏幕上的小鸟们会飞上影院里的大银幕呢？如今，在游戏发布三周年之际，Rovio公司正式宣布这将变为现实。据悉，这部目前还未公开内容的电影会于2016年夏季上映，将由John Cohen担任制片人，David Maisel担任执行制片。

之前Rovia在游戏、书籍、动画、周边产品等领域已经取得了不错的成绩，此次涉足电影业又将给粉丝们带来什么样的惊喜呢？大家就拭目以待吧。

亚马逊开始在中国提供Kindle阅读软件



亚马逊开始在其中国的分站上推广Kindle阅读软件了，除了Android平台专用版本，iOS版也同期在App Store中提供下载。这款应用提供了一些本土的免费电子书供用户阅读，还可以同步最新阅读位置；另外还能进行定制，可以调整字体大小及屏幕亮度、更改背景颜色、选择横屏或纵屏阅读模式等，此外软件提供了5GB免费存储空间。软件虽然先行，但是依然没有看到Kindle硬件产品在中国销售的信息。

另外，此前有报道说Kindle阅读器有望在2013年初进入中国的消息，因为有5款设备已获得中国国家无线电检测中心的入网许可。而在巴西，亚马逊也是通过分步走的方式，先提供软件，再宣布硬件设备几周之后开始销售的方式成功上市。考虑到要在中国卖行货要拿到一些必要的许可证，包括内容许可、运营牌照等，恐怕中国大陆地区的亚马逊硬件设备还要稍微等上一段时间。

外媒评选出2012年十大平板电脑

2012年过去了，这一年中，原先由iPad完全统治的平板电脑市场经历了巨大的变化，甚至连苹果公司本身也推出了更便宜更小巧的iPad mini，另外微软也发布了Windows 8并推出了适用该系统的平板电脑，再加上本来就风头十足的Android系统，让过去的这一年中的几乎每个主要的电脑供应商都拥有了自己的平板电脑。美国科技媒体Business Insider日前评选出了2012年最重要的10款平板电脑。

第一位：微软Surface RT


■微软Surface RT

评语：微软Surface RT具有一个新的操作系统和新的键盘盖技术，它属于一个全新的产品类别。Surface RT未必是人们梦想中PC与平板电脑之间的桥梁，但它毫无疑问是2012年最重要平板电脑，期待微软继续前进。

第二位：Nexus7


■Nexus7

评语：Nexus7是谷歌推出的第一代平板电脑产品，其价格与Kindle Fire HD相差无几，但性能却强大得多。Nexus7之所以重要，因为它是谷歌首次进军电脑市场，也因为它的出色表现令人眼前一亮。


■iPad mini

第三位：iPad mini

评语：苹果曾经发誓永远不会生产7英寸的iPad，但今年它却推出了一款7.9英寸iPad mini。虽然iPad mini比同类产品更昂贵得多，但它确实非常物有所值。在未来几年内，它都将是平板电脑市场上一款具有很强竞争力的产品。


■Kindle Fire HD 8.9

第四位：Kindle Fire HD 8.9

评语：亚马逊公司Kindle Fire HD 8.9的大尺寸也许会放大Kindle Fire HD 7的缺陷，但是，这并不能改变一个事实，即它是平板电脑市场上最好平板电脑之一。Kindle Fire HD 8.9使用了IPS屏幕，分辨率为1920×1200，PPI达到254，售价为299美元。

第五位：Nexus10

■Nexus10

评语：2012年中的好几个月，谷歌和亚马逊在平板电脑市场起劲地掐架，直到谷歌Nexus10登场。Nexus10是首款对苹果全尺寸iPad构成严重威胁的平板电脑。Nexus10的硬件无可挑剔，一旦有了良好的应用程序，它将是相当有力的竞争者。

第六位：New iPad


■New iPad

评语：苹果平板电脑的霸主地位已经如此确凿无疑，但是前进的步伐不能停止。年初的“New iPad”便是最好的证明，拥有2048×1536分辨率的Retina显示屏，在同样9.7英寸的屏幕空间内，像素数量达到惊人的310万之多，这些密集排列的像素，让用户对过去的平板电脑屏幕嗤之以鼻。当使用者无法看到像素颗粒时，就会看清整张图片、整篇文章或是整个游戏画面，观赏效果令人赞叹。


■华硕Vivo Tab RT

第七位：华硕Vivo Tab RT

评语：微软的Windows 8计划雄心勃勃。但是，如果没有强大的合作伙伴，这一计划将没有任何意义。华硕是第一个具有这种实力的生产商，Windows 8与华硕Vivo Tab RT平板电脑的结合产生了一个相当不错的平板电脑产品，这大大有益于实现微软的野心。

第八位：华硕Transformer Pad Infinity

评语：在谷歌推出Nexus平板电脑之前，华硕Transformer Pad Infinity是Android系统平板电脑中惟一有希望与iPad并驾齐驱的产品。虽然自带外接键盘一直都是Transformer系列产品

的卖点，但用户必须另外花150美元才能得到键盘。如果没有键盘，Transformer Pad Infinity将大为失色，不过它仍然处在大部分Android平板电脑的前列。


■华硕Transformer Pad Infinity

第九位：Kindle Fire HD

评语：在某种程度上，亚马逊公司第一代7寸屏幕Kindle Fire的理念比其产品本身更令人印象深刻，售价只有200美元，却能基本满足你对平板电脑的所有要求，仅这一点就已经令人兴奋了。Kindle Fire HD价格和Kindle Fire一样，但它配备了一个更强大的7寸视网膜显示屏和一个小型平板电脑可能具备的最好的扬声器。



■Kindle Fire HD


第十位：LeapPad 2

评语：美国跳蛙公司（LeapFrog）生产的第一代LeapPad就已经很棒了。LeapPad坚固得几乎牢不可破，加上以教育为主题的应用程序，孩子们很喜欢。3岁的孩子当然还不会热衷于电子产品的更新换代，但他们也会欣赏硬件显著提升带来的好处。LeapPad 2具有第一代产品的所有优点，但速度和分辨率大大提高，而且正面和背面都内置了摄像头，绝对物有所值。


■LeapPad 2

周边屋

又有新用途，iPhone保护壳变身防狼喷雾

iPhone的普及让其保护壳层出不穷，除了各种五颜六色的图案之外，我们也曾在这个栏目中给大家介绍过一些非常奇葩的保护壳，例如瑞士军刀型、开瓶器型等，现在终于出现了更加让人瞠目结舌的——防狼喷雾型。





这个名叫Spraytect的iPhone保护壳，安装上后可以让你的iPhone具备防狼喷雾器的效果。它的介绍是这样的：当你遇到流氓时，打开背包拿出货真价实的防狼喷雾很容易被对方察觉并躲闪开，而具备了防狼喷雾功能的iPhone则难以引起对方的防备，他们会认为你只是在掏手机。

音乐也复古——Pianocade

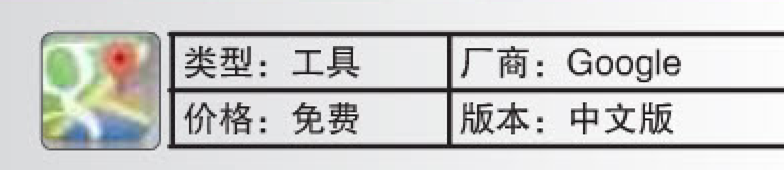
就算你看到了熟悉的摇杆和按键，也不要被它的外表所迷惑，这真的不是一个街机摇杆配件。Pianocade是Portmanteau Devices公司推出的一台音乐合成器，它能模拟出任天堂FC和GB等经典游戏机的8位声音。除了摇杆和按钮，Pianocade也具备合成器应有的素质，包括标准的MIDI接口等，还可通过转接口与iPad连接，音符范围超过10个八度，通过摇杆和按键的组合操作，可以轻松制作出有趣的8位音乐。





iOS

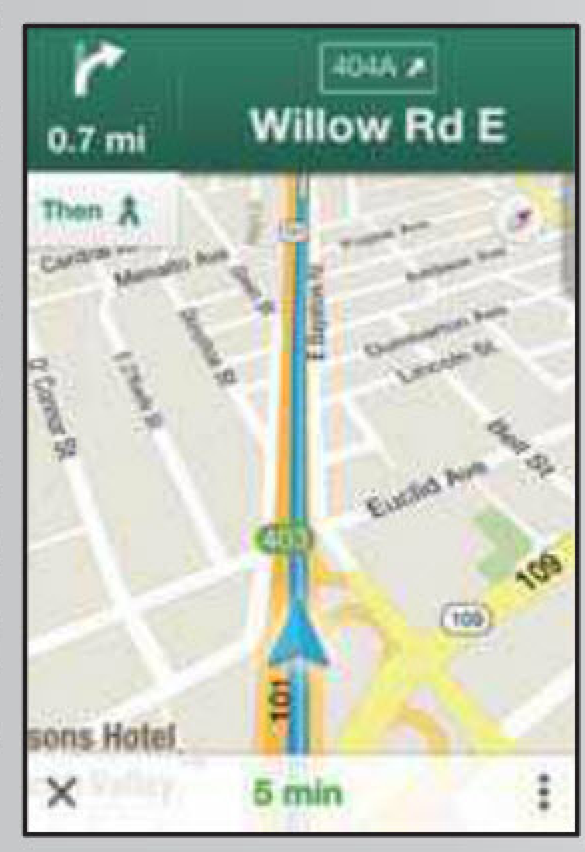
Googel地图

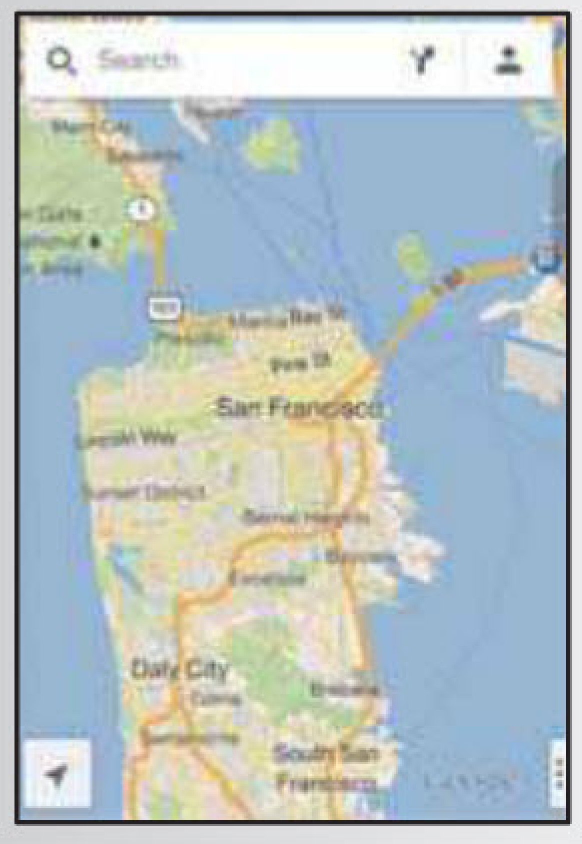


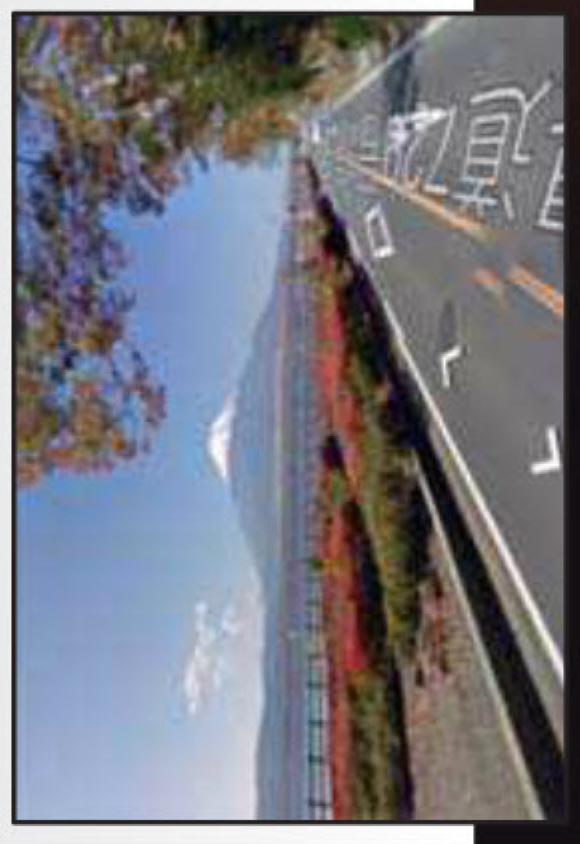
类型：工具	厂商：Google
价格：免费	版本：中文版

自从iOS升级到6.0之后，苹果可能自己都没想到，最多的讨论点竟然集中在了内置地图应用上。在这个版本中，苹果剔除了使用多年的Google地图，换上了自家的地图应用，不过新的地图应用却问题不断，除了让使用者不断地迷失方向之外，还让苹果公司的高层经历了道歉乃至下台的悲剧，甚至连澳大利亚警方都出面提醒iOS 6用户要小心使用“地图”功能，以免被困……解铃还须系铃人，既然是剔除了Google地图造成的麻烦，那么还需要再请Google地图来解决了。于是，原版的Google地图如今以下载APP的形式来到了App Store中，并且免费向用户提供下载。

有别于之前内置于iOS中的版本，除了提供覆盖广泛、准确易用的世界地图外，这次Google还把“精细语音导航”加入了这个下载版中，此外还支持了地图旋转、3D检视等Android版中早已经拥有许久的特色功能。而其他的一些基本功能——例如公交资讯、360度的街景功能也都再次回到了iOS的怀抱中；另外，应用的界面也变成了Google一贯的简洁风格，用户还能通过登录自己的Google帐号达成和电脑端信息的同步功能。如此一来，那些因为担心苹果内置地图而迟迟没有升级的用户也可以放心加入iOS 6的行列了。







Android

Flipboard



类型：阅读	厂商：Flipboard
价格：免费	版本：中文版

Flipboard是一款实用度非常高的应用，为用户在平板电脑和手机上汇聚世界各地的故事和生活中的精彩时刻，以杂志式的精美排版呈现在眼前。用户只需要挑选几个感兴趣的主题，然后绑定自己的微博账号，就会立刻创建出专属自己的个性Flipboard，随时随地可以翻阅最关心的新闻和朋友所分享的一切，iPad版深受欢迎。

今年五月，Flipboard应用官方宣布重返Android平台，但是当时的版本是为手机开发的，这款应用最初的版本是为手机制作的，在平板电脑上显示时，只会出现一个放大了的手机版应用。尽管手机上的Flipboard表现优秀，但是当用户在平板电脑这样的大屏幕设备上使用时，巨大的文字和题目会带来一种糟糕的用户体验，而这款软件真正的用武之地其实是平板电脑。好在2012年年底发布的最新版本支持了更高分辨率屏幕的机器，得以使使用Android系统的7寸和10寸平板电脑使用Flipboard获得爽快阅读体验。更值得夸赞的是，为了方便喜欢手机版应用的用户，研发团队还加入了人性化的设计，帮助用户轻松在平板和手机两个版本之间切换。

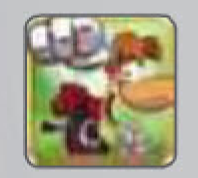
另外值得一提的是，因为Facebook和Twitter在国内无法正常使用，所以中国版的Flipboard中默认加入了对人人网和新浪微博的支持，这样一来，拥有Android系统平板电脑的用户也可以在上下班的路上或者和朋友喝咖啡闲聊的时候，利用Flipboard制造一本专属于自己的杂志了。







iOS



雷曼 丛林探险

Rayman Jungle Run

■ Ubisoft ■ ACT ■ 人民币18元 ■ 中文版

《雷曼 丛林探险》获得了苹果官方评选的App Store年度最佳游戏，绝对是2012年最值得尝试的一款iOS游戏。

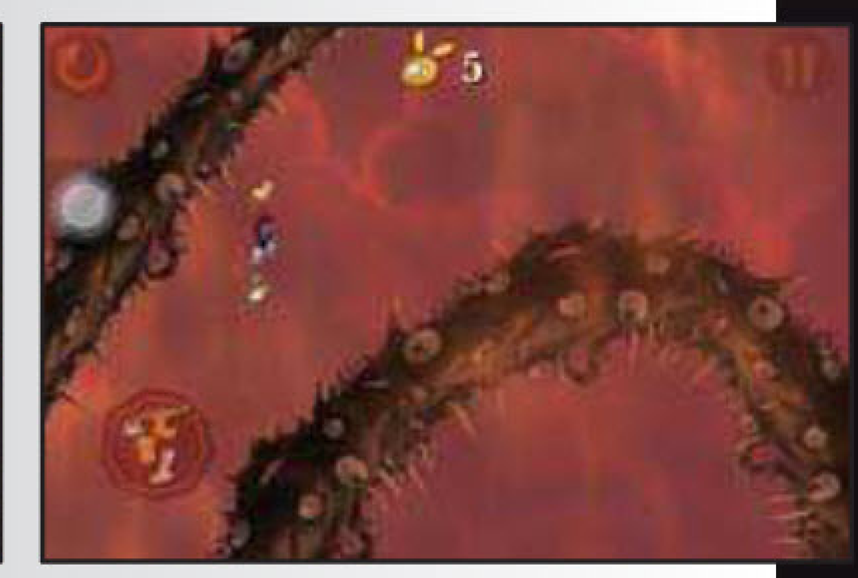
第一眼看到本作，很多人都会将其误认成在家用机以及掌机平台上推出的ACT《雷曼 起源》的iOS版，其实这也不奇怪，因为《雷曼 丛林探险》的确是采用了《雷曼 起源》的引擎开发而来。但是和家用机以及掌机版不同，制作者并非照搬或者移植《雷曼 起源》，而是使用了《雷曼 起源》中的一些元素，继而根据iOS设备没有实体按键的特性，将《雷曼 丛林探险》打造成了一款跑酷类游戏。

游戏中雷曼拥有多种技巧，比如跳跃、浮空、挥拳等，这和《雷曼 起源》如出一辙，然而和家用机版的不同之处在于，游戏过程中雷曼将自动向前奔跑，玩家要做的只是控制雷曼越过障碍或者获取奖励。虽然听上去这样的设定不如自己控制着雷曼前进来得爽快，但是实际上手游戏后就会发现，游戏的手感还是非常不错的，可以说和《雷曼 起源》一脉相承，同时又照顾到了iOS设备没有实体按键的不足，所以让游戏玩起来别有一番风味。

值得一提的是，比起《雷曼 起源》，本作的难度要低了不少（其实原本《雷曼 起源》难度就不高），所以无论是男女老少都可以乐在其中，强力推荐给各位。







Android

中国轿夫

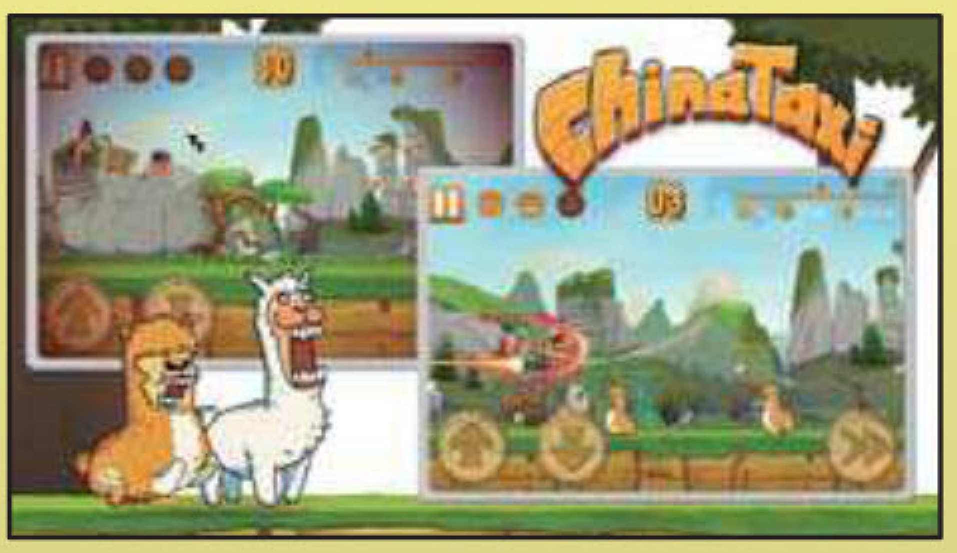
China Taxi

■ Keyloft ■ ACT ■ 免费 ■ 英文版

《中国轿夫》是一款中国风的跑酷类游戏，精致多层次的中国山水背景让人过目难忘。游戏画面风格亮丽而搞怪，音乐的表现也基本合乎游戏风格，操作简单易学。游戏的灵感源自中国著名的古画《清明上河图》。两个身怀功夫绝技的乡巴佬——墙泥和扒哥，利用身边既有的材料，联手制作了一个非常传统的中国轿子，并决定边载客边赶路到京城，开创最大的抬轿子连锁事业。一路玩家控制的哥俩必须接送乘客安全地抵达城门，从而赚取佣金。但是载客的路程并非一帆风顺，黄昏的山崩落石、夜晚咆哮诡诈的僵尸、还有藏獒跟牛群将尽最大的能力阻碍你前进的道路。所以利用好轻跳、重跳、翻滚跳跃等不同的技巧就是游戏中的一门学问。



目前最新版本的游戏中收录了30个惊险刺激关卡，而包括“草泥马草原”、“滚石黄昏”和“僵尸夜”在内的三大场景将带给玩家截然不同的游戏感受。除此之外，游戏中还有收集金币的设定，收集到100枚金币更可以立刻获得爆冲火箭。







2012年12月19日，PSV 2.02固件升级开始放出，此次属于可选更新（也就是PSV登录PSN之类的不会强制让你先升级），主要是提高系统及软件兼容与稳定性，其他方面没有太多变化。其实最近除了官方2.02固件的升级，还有更加重头的事件，下面就来看看。

黑客元旦送礼，2.02固件漏洞游戏公布

2013年元旦伊始，黑客就给PSV玩家送来了一份礼物——2.02固件下的漏洞程序。这次的漏洞游戏是PSP游戏《优诺纸牌》（UNO），日、美、欧3个服务器都有下载（没有港服），价格也不贵，美服售价为4.99美元，日服甚至还在限时打折，2012年12月18日至2013年1月7日之间只要100日元（100日元啊，折合人民币才7块钱）。


▲最新的漏洞游戏只要100日元哦。

这次公布漏洞的是Wololo网站上的知名黑客Frostegater，1月1日他在公布漏洞游戏的同时便放出了对应的自制固件CEF TN-C供大家下载，由于存在一些BUG，接下来的两天他又陆续放出了两个修复性的版本。具他介绍，这个游戏的漏洞最早并非由他发现，而是来自另外两名黑客“xiaolin”和“zer01ne”，他只是利用了这个漏洞制做出了自制固件。

与之前的破解漏洞类似，安装破解程序后，只要运行《优诺纸牌》，开机后等待一阵便会自动进入自制固件界面，然后便可运行自制固件和PSP ISO，不过游戏兼容性方面依旧有点问题，有少数PSP游戏无法运行。

面对这次的破解，索尼的反应似乎有些迟钝，直到截稿前，这款游戏依然停留在三大服务器上，相对前几次的“24小时内立刻下架”的雷厉风行，这次迟迟没有行动，好像对此完全无视了，难道是因为元旦都放假了吗？（笑）

根据玩家的意见而改变《灵魂献祭》正式版更变点

近日，在PlayStation官网的《灵魂献祭》工作组博客上，负责宣传工作的北尾先生公布了《灵魂献祭》正式版相对体验版将会做出的变更。这些更变点是根据之前在官网上用户调查的意见、针对目前体验版的问题而做出的调整。内容包括：调整目前的战果点数，以避免战术的单一化，同时让体验版中一些难以获得的素材在今后变得容易获得；对怪物的异常抗性进行调整，试玩版中无限“冻结”等异常战术将不再容易凑效，也就是说怪物将会变得更强；另外场地中供品回复点经过一定时间就会恢复，但同样存在次数限制；针对目前玩家反映盾过于强大的问题，正式版中会对盾魔法进行调整等。



由此可见官方对本作的素质十分重视，而且对于玩家的反馈也能够快速作出反应。目前试玩版的完成度已经十分高，相信游戏正式发售后，素质会比现在更好。

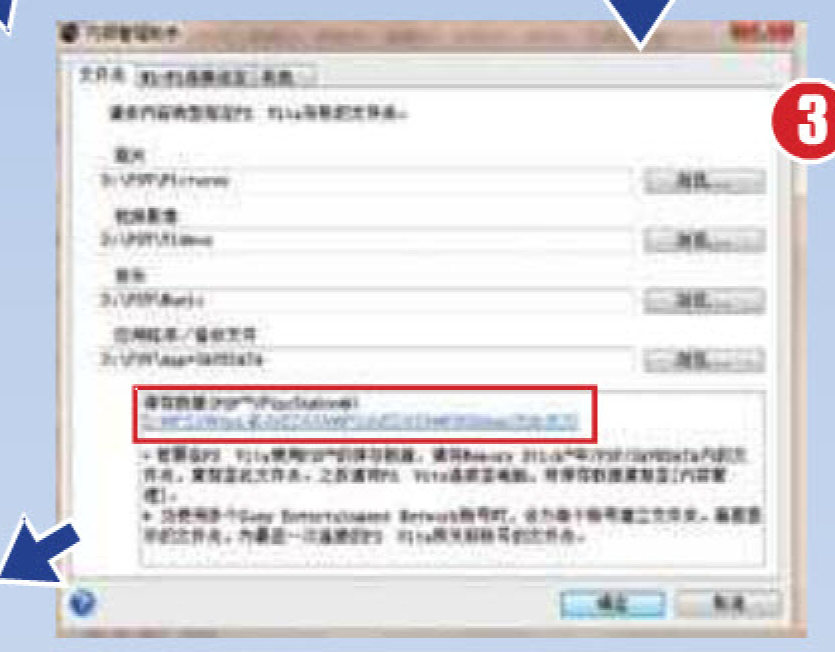
2.02漏洞破解教程



▶首先大家要在PSN上下载好《优诺纸牌》的PSP游戏，可以直接以关键字『UNO』进行搜索。由于游戏是收费的，你的账户肯定要够余额。

▼选择对应版本的破解存档（光盘中已附带），注意文件名的不同。

日服：NPJH00016DATA00
欧服：NPEH00020DATA00
美服：NPUH10027DATA00



▲电脑上打开内容管理助手，点击蓝色地址，打开保存数据的文件夹。



◀将对应的破解存档拷到刚才的数据文件夹中，以日版为例，就是将『NPJH00016DATA00』文件夹整个COPY过去。



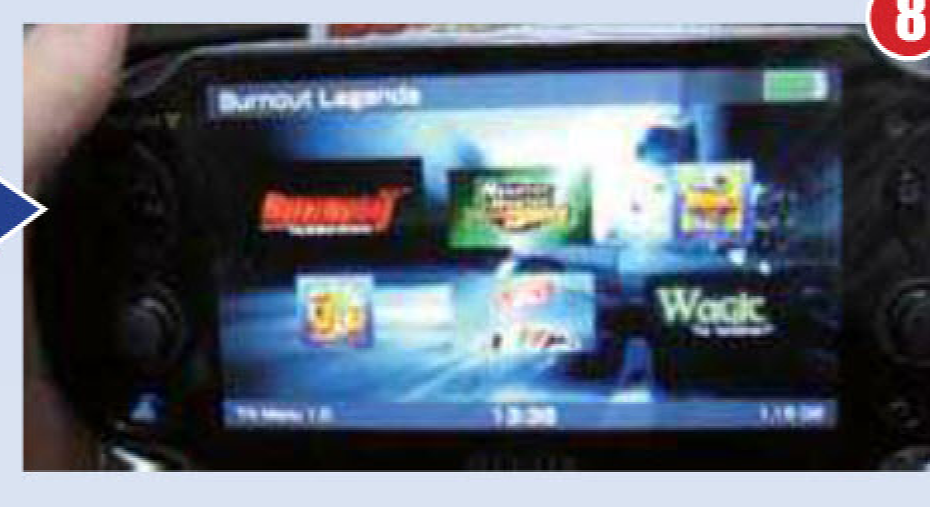
▶PSV连接电脑（USB或Wi-Fi方式都可），然后运行内容管理，选择“复制内容 电脑→PSV”。



▲依次选择“应用程序”–“PSP/其它”，就可以看到存档，勾选后复制。



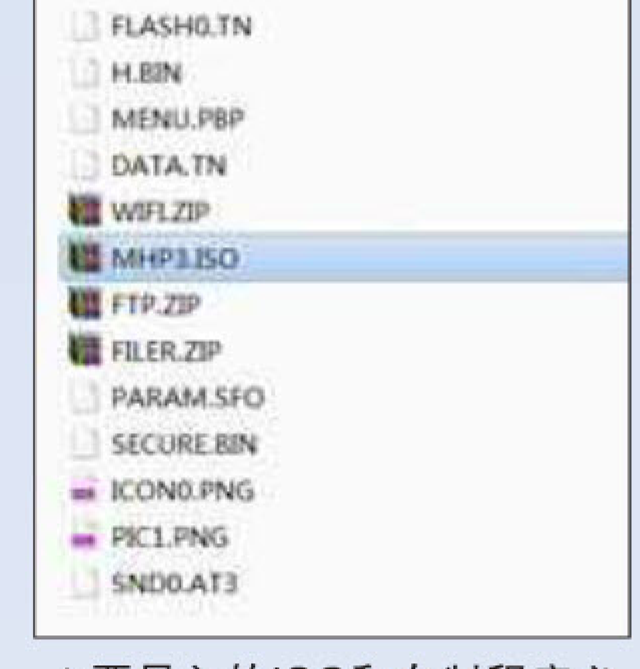
▲PSV上运行《优诺纸牌》游戏。



◀等待一阵便会自动进入自制固件界面。

导入ISO和自制程序

进入了自制固件，我们当然不是只想看看它的界面的，我们的目的是通过它来运行PSP ISO或模拟器之类的自制程序的。由于PSV独特的传输方式，我们无法像PSP那样将自制程序或者ISO文件直接COPY到存储卡上，而必须将文件先COPY到电脑破解存档的文件夹下，然后再参照以上步骤通过内容传输助手导入到PSV中。一定注意，ISO文件名不能超过8个英文字母，而且一定要全大写（包括后缀名，如MHP3.ISO）。自制程序还必须打包成ZIP格式，且包含路径（如“PSP\GAME\FTP\”），光盘中附带的自制固件已附带有“FILER”和“FTP”两个自制程序的ZIP包，玩家可解压后参看其路径。



▲要导入的ISO和自制程序必须放入破解存档的文件夹下，且文件名为全英文大写，不超过8个英文字母。

导入ISO和自制程序后，在首次运行时必须先安装（按×键），安装完毕后下次就可以直接按×键运行了。

TN-C自制固件下的操作

更换ISO引导模式	按下□键可选择引导模式，有两种可选择，用十字键左右切换，再按□键可关闭。
安装游戏和自制程序	×键，安装ISO会提示“do you want to move...?”选“yes”会自动将文件移动到ISO目录下，进度条走完就安装完毕。
运行游戏和自制程序	×键。
删除游戏和自制程序	△键。
返回主界面	长按Start键。

【破解存档文件可在光盘以下目录中找到：\VIDEO_TS\VTS_01\plus】

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 苍穹

近期3DS玩家可能会略感失落，不但重头作品《MH4》宣布延期，3DS在新年1月份的发售表也是空空如也。不过年底有数款下载游戏都可谓制作精良，e商店也在新年伊始开展优惠活动，《电波人RPG2》、《节奏猎人 和声骑士》等作品均有7折优惠。觉得手头缺游戏的玩家不妨登录e商店仔细找找，看是否有适合自己的，耐心等到2月份《DQⅦ》等一众作品就会掀起新一波的游戏浪潮了。



12月19日 GAME

e商店日服列表更新，4款下载游戏分别是任天堂本社制作的《旋转飞溅》，“《逃脱冒险》系列”第二弹《魔女馆驿》，peakvox开发的节奏游戏《莉莉韵律》，以及之前在美服上架过的《小鸟也疯狂3D》。《旋转飞溅》曾在之前的任天堂网络直播会中重点介绍过，是一款运用3DS陀螺仪操作的创意作品，主人公可在水、冰和云三种形态间转换，凭此来通过不同的障碍。



▲《旋转飞溅》的界面乍看上去很容易让人联想起PSP上的《乐克乐克》。

12月20日 GAME

e商店美服放出3款下载游戏，《像素3D》、《3D游戏合集》和《维克托大逃亡》。其中的《维克托大逃亡》是一款动作解谜类游戏，主角维克托被困在电脑的主板内，玩家需要帮助他逃脱追捕并寻回记忆。此外，之前在本栏目中介绍过的《雷电十一人 每一天》也于当日开始提供下载。



▲在Level-5的官方优惠活动中购买任意两款《雷电十一人》游戏，才能得到下载软件《每一天》的交换码。

12月21日 DEMO

集合NBGI、Capcom和SEGA三厂人气角色的《跨界计划》在e商店日服提供了两款试玩版，分别对应游戏中第9和16话的关卡。由于种种原因，本作的销量没有达到预期，游戏在日本本土的值崩得“惨不忍睹”。但这对于感兴趣但尚未购入的玩家却不失为一件好事，一直持币观望的同学不妨学习刚买3DS不久的酷洛洛，当机立断拍下游戏吧（笑）。



▶游戏的出场阵容毋庸置疑，爽快的战斗系统也不难上手。

12月26日 GAME

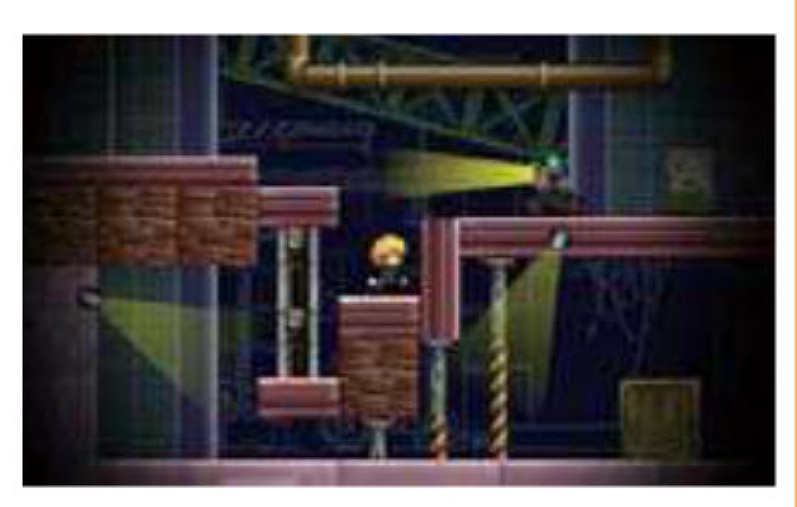
e商店日服列表更新，3DS下载游戏中既有经典重制的《3D太空哈利》，也有移植自手机平台的《暴走自行车DX》，以及原创作品《苍翼默示录 克隆幻影》。此外之前早已在美服发售的《女剑士茜》和《僵尸终结者》也推出了对应的日版。



▶《苍翼默示录 克隆幻影》是一款颇为有趣的ACT，在下辑《掌机王SP》中将为读者们详细介绍。

12月27日 GAME

e商店美服更新，追加了《麻将3D 帝王的勇士》和《强尼谍中谍》，任天堂本社的《旋转飞溅》也放出了美版。继《强尼功夫》和《强尼快枪》之后，《强尼谍中谍》是一款平台ACT，虽然还是玩家们熟悉的角色，但谍战题材下游戏的场景、道具都更具现代化气息。



ACT	动作	3DS
忍魂 真田兽勇士传	忍スピリッツ 真田兽勇士传	推荐度 A
Tom Create	日版	2012年12月5日
1人	500日元	无对应周边

文 艾克萨罗斯

下载推荐

本作是一款忍者题材的横版动作游戏，玩家需操作兽勇士解救被控制的同伴，并粉碎魔王的阴谋。除了可爱的画风外，大量的关卡以及各具特色的忍术也是本作的一大玩点，喜欢横版ACT的玩家就接着往下看吧！

系统简介

基本操作

键位	作用
十字键	选择要使用的忍术
滑杆	角色移动，持续按住↓为吸收场景中的忍魂
A	确定/释放忍术
B	跳跃，可使用二段跳
Y	通常连击，单击的话为连续发射手里剑，配合↓为滑铲移动
X	发射手里剑攻击侧面的目标
L	防御
R	按顺序切换忍术
Select/Start	开启基础菜单

注：虽然是本作是横版ACT，但是有侧版面存在，不过玩家操纵的角色是无法移动到侧版面的。当敌人位于侧版面时，只能按X键发射手里剑进行攻击。

防御相关

当敌人发动攻击时按L键可以执行防御，除了部分BOSS的特殊攻击无法防御外，绝大部分攻击都能防住。但注意连续防御的话，有一定概率发生防御崩坏，崩坏状态下角色在数秒内处于无防御状态，一定要尽量避免这种情况发生。如果在攻击的一瞬间执行防御的话，角色身上会出现“极”字样，此时快速按下X或者Y键能够实行防御反击，使用防御反击时有一定的无敌时间，且伤害较大。

角色死亡

当角色的体力耗尽死亡时，可以选择重新挑战或者接关继续。选择接关的情况下能回满体力，但所持有的气力魂会减少一半（吸回来的情况下）。可以说只要持续接关，没有过不去的关卡。不过部分关卡有任务要求不接关过关，这样就必须一口气通过才能完成。

忍术与魂

游戏中忍术分为三大类：能力上升类、战斗辅助类和兽勇士召唤类。能力上升类忍术在装备后会自动发挥效果，例如最大体力值上升，吸魂速度增加等；战斗辅助类通常都是给角色增加一些特殊效果，例如一次发射两发手里剑等，技能等级提升后效果也会增加；兽勇士召唤类的作用比较广泛，从回复到辅助、攻击类应

有尽有。忍术的取得方法分为两种，打倒BOSS或过关时剧情获得，完成关卡中的任务也可以得到忍术。

获得忍术后，在选关前可以装备忍术或进行强化，装备忍术的多少根据角色当前的忍术槽决定。初期只能装备一种忍术，完成指定关卡任务忍术槽会增加，最多同时装备六种忍术。在攻关时，打死敌人会出现忍魂，在此情况下按十字健↓可将漂浮的忍魂吸过来。忍魂积攒到一定程度会变成气力魂，在角色体力槽左边以勾玉的形式显示，最多同时累积三个气力槽。在有气力槽的情况下，点击下屏幕装备的忍术可消耗气力槽发动忍术。游戏中打倒敌人出现的忍魂很多，气力槽大可随意使用，很快就能吸回来。过关后，系统会结算玩家在关卡中吸取的忍魂数，这些忍魂还能够用来提升忍术的等级。



全忍术取得方法、效果一览

忍术名称	忍术类别	获得关卡	效果
穴山小介（救急箱）	兽勇士召唤	完成1-1关卡	使用救急箱回复体力，技能等级越高，回复效果越强
身代わりの术	战斗辅助	1-1关完成指定任务	死亡时可以消耗忍魂自动复活一次（复活时的体力会根据技能的等级而提升）
忍魂の理	能力强化	1-2关完成指定任务	吸收忍魂的速度大幅上升（同时装备2个相同技能无效）
忍魂出现量上升の术	战斗辅助	1-3关完成指定任务	打倒敌人时出现的忍魂数量大幅上升
望月六郎（狐火）	兽勇士召唤	完成1-3关卡	向自己的正面召唤炎之壁烧毁敌人，注意召唤有距离要求，太远或太近都无法造成伤害
攻击强化の术	能力强化	1-4关完成指定任务	强化自身的攻击力（同时装备2个相同技能无效）
三好兄弟（地震）	兽勇士召唤	完成1-4关卡	给予地面上一定范围内的敌人大幅伤害+一定时间内硬直效果
由利镰之助（镰鼬）	兽勇士召唤	完成2-1关卡	召唤风刃攻击侧面的敌人，等级越高伤害越大
防御强化の术	能力强化	2-1关完成指定任务	强化自身的防御力（同时装备2个相同技能无效）
自动极みガ-ド の术	战斗辅助	2-3关完成指定任务	成功防御攻击时，可以自动变为极防御，出现次数相当于技能等级×5次
根津甚八（冰柱）	兽勇士召唤	完成2-3关卡	自身脚下出现冰柱，靠近的敌人会受到伤害
海野六郎（飞行）	兽勇士召唤	完成2-4关卡	一定时间可以在空中飞行，所有攻击变成手里剑攻击
体力强化の术	能力强化	3-1关完成指定任务	强化自身的体力（同时装备2个相同技能无效）
连续投げの术	战斗辅助	3-4关完成指定任务	一次可以投掷2枚手里剑（同时装备2个相同技能无效）
笕十藏（铳乱舞）	兽勇士召唤	完成3-4关卡	向自身前方一定范围内进行射击，给予敌人大幅伤害
移动力强化の术	能力强化	4-1关完成指定任务	自身的移动速度上升
气力充实の术	战斗辅助	4-2关完成指定任务	关卡开始时自动持有与该技能等级相同的气力魂数
猿飞佐助（分身）	兽勇士召唤	完成4-4关卡	一定时间召唤与自身能力相同的分身参与战斗，技能等级越高，分身越多
神速の理	能力强化	4-4关完成指定任务	移动速度和吸魂速度上升，可以与技能连续投げの术叠加效果
天地人の理	能力强化	5-3关完成指定任务	自身的攻击力、防御力和体力强化
双轮投げの术	战斗辅助	地狱难度下1-2关完成指定任务	手里剑可以同时向两个方向发射
天地神明の理	能力强化	地狱难度下2-4关完成指定任务	攻击力、防御力、体力强化，移动速度以及吸魂速度上升，同时附带连续投げの术的效果
火药手里剑の术	战斗辅助	地狱难度下3-4关完成指定任务	手里剑附带爆炸效果，威力上升
贯通手里剑の术	战斗辅助	地狱难度下4-4关完成指定任务	手里剑附带贯通效果，可以贯通大部分BOSS的飞行道具

注：可以升级的忍术最高统一为三级

关卡任务

每个小关卡固定有三个任务供玩家挑战。任务的达成条件分为七种，在完成任务的情况下，过关即可获得指定奖励，其中不乏一些强力的忍术。但注意每个任务的奖励只能完成一次，不同的任务可以分开完成并反复挑战，例如限定时间内过关或消灭指定数量敌人这两种相冲突的任务。以下是游戏中会出现的任务种类一览。



任务要求	完成方法
X分X秒以内クリア	在指定的时间内过关，可不理任何敌人直接到达终点
敌をXXX以上击破してクリア	过关时消灭指定数量的敌人，找杂兵出现多的位置来回刷
忍魂をXXX以上获得してクリア	过关时累积吸取指定数量的忍魂，同上
XXXコンボ以上达成してクリア	在关卡中达成一次连击要求，后期可以装备连续投げの术、双轮投げの术和猿飞佐助（分身）三个忍术，发动忍术后攻击侧面的杂兵可以轻松达到无限连击，BOSS战的话也可以使用该方法，如果有贯通手里剑の术的话则可以和绝大部分BOSS的飞行道具对拼
召唤を一度も使わずにクリア	在关卡中不使用忍术过关，无限接关即可，无难度
コンティニ–せずにクリア	在关卡中不死亡过关，难度高的任务，可以装备防御力上升和回复忍术来达成
ノ–ダメ–ジでクリア	无伤过关，难度最高的任务，不受任何伤过关才能达成，除了练习没有太好的方法，特别是对地狱难度下的BOSS战

关卡要点攻略

第一大关

1–1： 没什么难点，主要是熟悉操作，秘密任务中25秒内过关想要达成的话必须灵活利用二段跳来躲开所有敌人直冲终点，否则时间肯定不够。

1–2： 本关出现了防御要素，关卡中央会出现牛头怪，必须打死才能前进，其体力很高，注意防御。前两个任务很简单，时间限制的任务和上一关完成方法类似。

1–3： 关卡长度上升，注意侧面的敌人，任务和之前的没太大区别。

1–4： 第一大关的BOSS实力不强。他会使用三种攻击手段——投掷自身头上的小熊、使用狼牙棒攻击，这两种攻击方式可以防御；当BOSS将狼牙棒插入地面时，会触发连续三次大范围地震，中招的话不但会受





到较大伤害，还会长时间处于硬直状态，这招的缺点是起手很慢，看到动作快速跳开拉远与BOSS的距离，然后使用手里剑反击他。三个任务中，第一个任务需要利用防御后连续反击才有机会达成指定数量的连击，硬拼的话只会得不偿失，注意连击时不要防御地震攻击，很大概率防御会崩坏。后两个任务没什么难度，将第一个任务完成后与BOSS远距离慢慢磨吧，注意他的投掷攻击不会有太大的问题。另外，连续攻击BOSS会让其进入数秒的硬直，打出的话全力猛攻吧。

第二大关

2–1： 关卡的长度再次上升，并且出现了新的敌人，不过整体难度依旧不高。灭

敌任务和限时过关任务分开完成即可，连击要求的任务难度稍微有点高，连击时多注意侧面投掷手里剑的敌人，不要被其打断攻击。

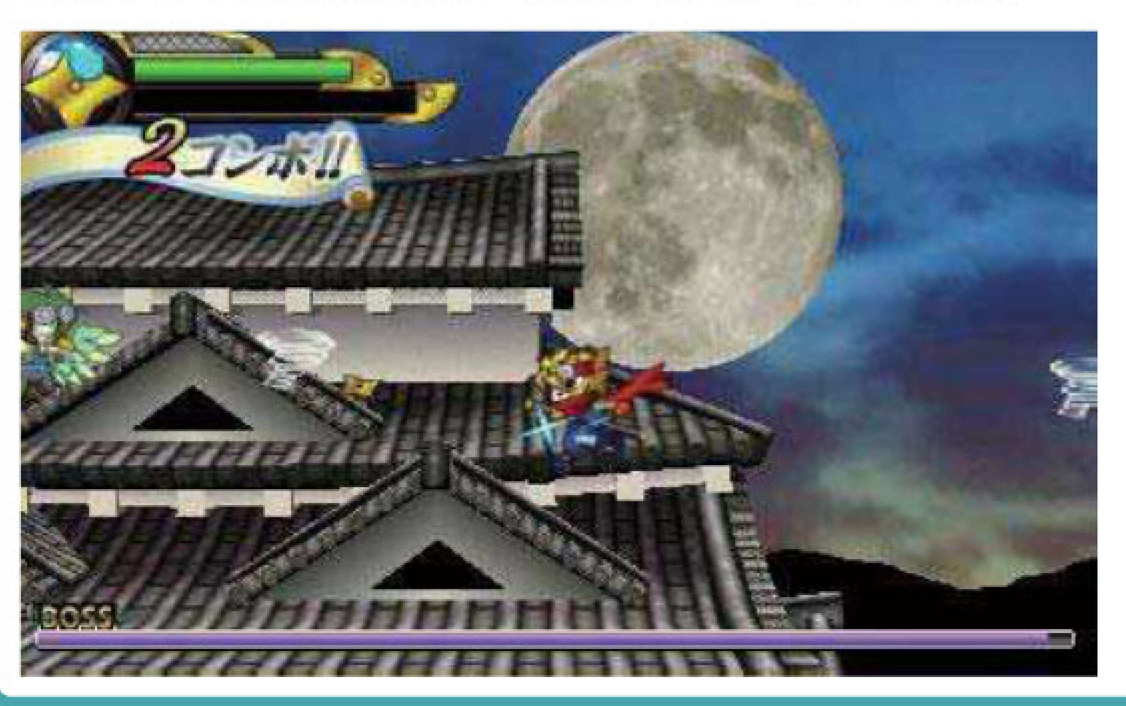


2-2： 敌人的数量突然多了起来，本关两个任务不用刻意都能轻松达成。在有隐藏通道的地方，根据提示同时按下↓+Y键即可滑过去，在找不到路的地方多向头顶上看，本关的道路都在上方。

2-3： 任务需要刻意刷一下才能完成，时刻保持自己的体力在一定值以上，不然很容易死，建议装备回复型的忍术。

2-4： 比较难打的一个BOSS，由于总是在空中飞行，只能使用手里剑攻击他。BOSS的攻击方式有三种——在空中连续释放两个小型的龙卷，龙卷可以用手里剑打落或者跳过回避；飞到高空后快速冲刺，看到BOSS的预备动作后立刻移动基本上不会中招，要注意BOSS体力下降到一半以下时会连续冲刺两次；飞到场景的侧面释放大型龙卷，此时按X键发射手里剑才能攻击到他，注意大龙卷只能躲避不能用手里剑打落。通常情况下，使用二段跳跳到BOSS同等身位的高度用手里剑攻击他，一次三发如此反复，打起来会很慢，但目前没有其它太有效的攻击手段。建议装备回复忍术和攻击力上升忍术，大幅缩短战斗时间。本战的场景一共分为两层，有时候BOSS会飞到下层，BOSS位于下层时，在上层相同位置使用连续攻击，一定概率可以砍到BOSS（看位置和BOSS飞行的高度），能砍中的话BOSS掉血非常快，遇到这样的机会一定不要错过。将其打倒后可以获得飞行的忍术，拿到这个忍术再来挑战本关的任务难度会降低。





第三大关

3-1： 本关敌人数量不多但比较分散，侧面的敌人也大幅增加，稍不注意连击很容易被打断。推荐找个敌人多的地方，例如接近过关前的位置，打倒敌人后快速来回走动刷连击数。

3-2： 关卡中会有很多断崖，一旦跳下去会直接死亡，移动时注意脚下。任务的连击要求再一次上升，不过关卡中央会出现一名牛头战士，灵活利用它来达成连击任务。

3-3： 断崖依旧比较多，三个任务中消灭150个敌人要求比较高，需要特意积累一下杀敌数（按下Start键可以查看当前关卡击破的敌人数和连击等等）。



3-4： 本次的BOSS难度比前面两个有所加强，会使用远距离攻击手段狙击玩家，她会使用的攻击方式有三种——对前方三方向发射子弹，这招攻击范围大但可以发射手里剑将子弹打消，注意看清她的动作即可；跳到侧面后锁定玩家进行四连射，角色所在的位置会出现锁定框，及时移动就不会被击中，如果能

发动极防御的话，按下Y键可以发动手里剑反击，BOSS位于侧面时玩家发射手里剑是无法打掉她的子弹的，不要与其硬拼；最后一招比较麻烦，BOSS发动后会使用掉



落在平台上的枪进行四连射，速度非常快很不好躲避，一旦看到平台上有枪杆掉下来就要快速跳开，防御是必定会崩坏的。三个任务中，连击和无伤的任务比较难完成，特别是连击，一定要随时注意防御避免受到攻击中断连击，当然也可以后期获得分身或双手里剑的技能再来完成。

第四大关

4-1：关卡敌人数量再次增加，而且大部分都是在侧面，一不小心就会被敌人的手里剑击中。回复忍术一定要带上，不然过关都会成问题，不用节省魂力，敌人会源源不断的补充，移动时注意脚下，有很多断崖比较大，灵活用二段跳才能跳过去。三个任务中连



击70以上的奖励比较难获得，可以在场景中段会出现数个忍者兵的地方刷。

4-2：最大的难点在于关卡的结构非常的复杂，稍不注意就会迷路，正确的道路在画面的左上角，需要往高处反复攀爬才能到达（走正确的情况下会遇到两个牛头战士）。三个任务完成难度其实很低，在中央平台上有很多敌人，无论是魂获得数



还是连击数，随便刷一下就能达成。

4-3：道路比4-2更加复杂，一开始跟着箭头提示往左上方跳，然后再折返前进，



注意指示箭头方向防止迷路。三个任务中有要求不使用忍术的任务，可以装备防御力上升的忍术来提高存活率。连击任务要求比较高，可以在中段的平台上来回刷。400个敌人没啥难度，靠近出口的区域刷两分钟足够了。

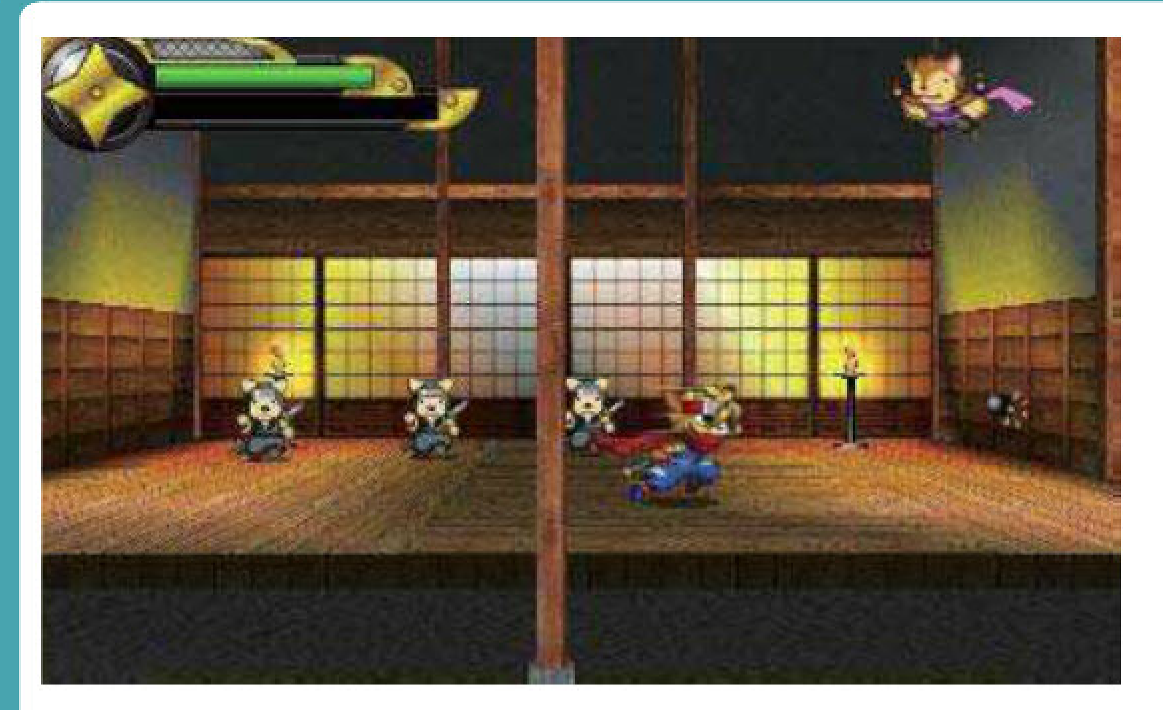
4-4：个人感觉此BOSS的难度要比3-4的枪手简单很多，他会使用的攻击方式有四种——快速冲刺然后用棍子攻击，注意并不是冲到玩家面前就马上攻击，会跑一定距离才行动，玩家大可以抵在他前面砍两刀再防御，完全没危险；当BOSS跳到侧面后，会使用手里剑攻击，这个时候只要死



命按X键和他对拼即可，他是拼不过玩家的，还可以增加连击数；BOSS体力下降到一定程度，会在侧面旋转并发射手里剑，遇到这种情况最好防御，他会直接冲到玩家面前，被打中的话伤害很大；当其在正面时，会释放三分身并进行高速冲刺攻击玩家，这招同样是及时防御即可。四种攻击中，后两种攻击注意有可能破坏玩家的防御，能躲开尽量躲开。本关的任务中，40连击必须配合防御才能达成，或者使用双手里剑的技能，推荐在前期BOSS的攻击方式较单调时拿下，剩下的两个任务只要多挑战几次很容易完成。

第五大关

5-1：同时与两名1-4的BOSS战斗，难度



不高，注意防御和自己的体力。当两个BOSS同时使用地震攻击时一定要快速闪开，不然100%会被破防。三个任务中，稍有难度的是无伤过关，推荐可以使用佐助的分身忍术来快速削减BOSS体力。无伤可以和连击任务分开完成，不然会有一定的压力。

5-2：同时与两名2-4的BOSS战斗，由于BOSS长时间位于空中，难度要比5-1高很多，多利用防御反击削减boss的体力，回复忍术一定要带上，建议再装上攻击力上升的忍术和冰柱忍术，看准BOSS俯冲的时候释放能够对其造成大伤害。连击的任务需要用分身以及双手里剑技能配合才能达成，尽量提升分身忍术的等级。

5-3：这个BOSS其实就是玩家自己，招数和自己是一样的，相信玩家最清楚不过了。不过要注意BOSS的连续攻击基本上100%会破防，当其冲过来时千万不要一直防御，最好砍两刀直接跳开；手里剑可以与其对拼，不会有危险；当BOSS体力低于一定程度时，会使用近距离的饭纲落，这个时候千万要与其保持一定距离，被抓



住40%的血就不见了。其实本关有个比较赖皮的打发，可以远距离释放手里剑，当BOSS靠近玩家后先看清他的动作，再使用滑铲（↓+Y键）或者二段跳躲开释放手里剑，这样慢慢将其磨死，有最高级分身忍术的话，能够大大增加战斗的效率。

5-4：本作的最终BOSS，实际上会使用的攻击方式非常单调。战斗开始后，BOSS会



在空中移动并释放电球，电球的范围不大，但碰到会损失大量体力，只能拉远距离并使用手里剑攻击他。当他移动一定距离后会自动进入侧面，释放各种远距离杂兵助阵。优先消灭杂兵不但可以减少干扰，还能积攒气力槽。BOSS在侧面时会不时地释放分身，并随机释放巨大的能量球，能量球发动速度很慢，看准了躲开即可；分身虽然会攻击玩家，但砍一刀即可让其消失。BOSS的本体会随机在侧面和正面移动，根据情况灵活切换攻击方式。如果有分身忍术会简单很多。将其击破后，BOSS还会变身，击破时出现的大量忍魂一定要第一时间吸过来，对变身后的作战非常有帮助。变身后BOSS攻击力大增，会位于侧面并使用巨手，召唤法阵以及释放眼球怪等几种攻击方式，发动速度都不快。通常情况下只能发射手里剑攻击他位于侧面的头部，当其头部冲过来攻击时，躲开后可以直接砍他的头部，双手攻击落空后同样可以攻击双手。分身忍术不用吝啬，一有就放，变身后的BOSS虽然攻击很强，但打起来比之前要快。通关后看完STAFF会开启地狱模式，该模式下敌人的攻击频率、体力和攻击力会大幅上升，敌人数量也会成倍增长。



清新的风格，简单易上手的操作，再加上种类繁多的忍术，令本作的可玩性非常高！游戏共有五个大关卡合计二十个的小关卡，再加上大量的任务可供挑战，完美通关起码需要15个小时以上！通关后会追加地狱模式，满足更多喜欢挑战的玩家。强烈推荐给喜欢横版过关游戏的玩家，500日元的价格绝对物超所值！

末日逛Game Show

2012香港亚洲游戏展盛况报道



很不幸，2012年12月21日并不是世界末日，为了扫除未能见证陨石坠落地球的阴霾，小编当天前往了香港，参加了一年一度的亚洲游戏展。（吐槽：这前后到底有什么关系……）21日正好是AGS的开幕日，当天现场不仅有不少香港名人嘉宾出席开幕式，例如著名演员“浩南哥”的郑伊健，新上任SCE亚洲总裁织田博之等。小编更有幸看见前Capcom的著名游戏人、现担任《灵魂献祭》制作人的稻船敬二。在本篇报道中，笔者将通过图片带大家感受当天活动的盛况。

文 Liky、酷洛洛　美编 Juxi



游戏玩家们的购物展

每年的AGS，SCE官方卖场都会推出各种游戏以及主机的购物优惠，例如今年玩家可以在现场订购PSV《灵魂献祭》主机同捆套装，还能额外获得游戏的主题限量钥匙扣。而订购PS3《战神 超凡》的玩家，现场即送游戏限量杯一个。现场更有88元的PSN+一年会员购买，可惜只限量100套，小编到达的时候就已经卖光了（哭）。此外AGS上每天都有大抽奖，PSV、PS3、索尼40寸3D电视天天送出，难怪那么多现场观众争着前去购物了。



▶各种现场赠品



◀▲正在抢购产品的观众们。

丰富的试玩元素

本届的试玩区与其说游戏众多，不如说体验元素更为丰富，除了PSV、PS3的常规游戏，还有各种的周边设备提供玩家体验。试玩区人流聚集比较多的算是18禁游戏体验区了，其中《灵魂献祭》的试玩也在里面进行，AGS上的试玩版本和目前大家下载的体验版有所不同，魔法的种类和数量也更多，另外每位试玩的观众都可以得到一份《灵魂献祭》的文件夹。除了游戏外，现场还有一些Sony自己的数码产品供玩家体验，例如那款极具未来感的头戴3D影院“HMZ-T2”，不少玩家都踊跃前往排队，尝试头戴3D影院下的游戏体验。在PSV试玩区中，有不少尚未发售的游戏试玩，例如《瓦尔哈拉骑士3》、《死或生5 加强版》等，小编也尝试了这两款试玩版：其中《瓦尔哈拉骑士3》并没有小编想象的那么猎人，战斗系统感觉倒像《FFXII》，而且略微生硬，打击感似乎还不如前两作；而《死或生》的总体试玩表现不错，虽然画面比家用机版要逊色，但战斗帧数很足，喜欢FTG的朋友今后可以关注一下。另外在一旁还有《街头霸王对铁拳》的试玩台，与其他试玩展区不同的是，《街头霸王对铁拳》是以PS3版与PSV版供玩家进行对战，玩家们可以在现场亲身体验一下双平台“交叉游戏”的感觉。



■可惜小编当时没时间，不然肯定也会跑过去试试！



▲PSV《死或生 加强版》试玩。



▲PSV《瓦尔哈拉骑士3》试玩。



■在PS3《BOOK SPELLS》的试玩台上，还有妈妈带着小孩来尝试。



▲►PS3《潜龙谍影复仇》和《海贼无双2》试玩台从来都不缺玩家。



►用5个屏幕+赛车框体体验《GT》赛车，别说有多爽了。



▲体验《街头霸王对铁拳》PS3版和PSV版的对战



►试玩区一旁的奎爷1:1模型，气势逼人！

▼不少人在排队等待试玩《灵魂献祭》。



Show Girl——亮丽的风景线

说到游戏展，当然少不了ShowGirl了，本届SCE的官方ShowGirl水准都非常高，各位看图就知道了。

那些系列名作的历史——经典游戏巡礼展览



每一年AGS主办方都会花心思制作一些特色展览，去年是游戏主机历史，今年则是经历游戏巡礼。展览中展出了《怪物猎人》、《真·三国无双》、《街头霸王》、《最终幻想》、《格斗之王》、《GT赛车》、《超级马里奥兄弟》、《生化危机》、《超级机器人大战》共9个系列的游戏与周边陈列展示，在展览区中还有大电视以对各游戏系列的历史进行介绍。值得一提的是这里的游戏全部都是由玩家以及各香港游戏媒体提供的，大家都是有爱之人，都懂的！

形象大使郑伊健亲临现场

香港亚洲游戏展每届都会邀请明星作为代言人，往年代言的明星包括Twins、陈冠希、容祖儿、古巨基等，而今年的形象大使则是我们熟悉的“陈浩南”——郑伊健。在21日展会首日的开幕典礼上，郑伊健也来到了现场与众多玩家们进行了交流互动。郑伊健是被众人所熟知的打机高手，他坦言从小就是一个游戏机迷，平日喜欢玩射击游戏，曾有打游戏打通宵的经历，由于工作关系，近年偏好玩掌机，最近常以PSV来消磨时间，作为铁杆游戏机迷的他成为这次的形象大使被认为是“实至名归”，大会更是颁给他“亚太区最强游戏盟主”的称号。主持人请出年轻的索尼香港董事总经理项明生来为郑伊健主持加冕仪式，并抬出一个华丽的“宝座”让他上位，郑伊健坐在被众多靓女包围的盟主（萌主？）宝座上，气势逼人，令台下众宅男们艳羡不已。

随后郑伊健与3名玩家一起玩起了《维京海盗大战》，气氛热烈，虽然他自己惨败收场，但依然赢得了大使的特别礼物——由项明生先生送出的《真・北斗神拳》限定版PS3主机、PS MOVE套装以及游戏，礼品可谓丰厚，随后项明生与郑伊健一起手持刀剑，用刀剑交叉的霸气姿势（《风云》？），宣布展会典礼开幕（撒花、撒花）。

接下来还有一个有趣的环节，3名想成为“游戏女神”的漂亮的MM登台，主持人要郑伊健从中挑选出一名他心目中“游戏女神”，结果伊面选择了手拿羽毛球拍的运动型MM，他解释说大家也知道打游戏时间长了会有点伤身，所以希望大家不要忘记运动。



▲坐在盟主宝座上的郑伊健。



▲项明生（左二）将限定版PS3作为礼物送给郑伊健。

舞台活动结束后，郑伊健立刻被众多媒体包围采访，小编也跟风凑了过去，结果发现大家的话题已经集中在他与女友蒙嘉慧的恋情啊、什么时候结婚啊之类，由于缺乏娱记精神，小编默默地走开了……

■郑伊健与三位想成为“游戏女神”的漂亮MM。



■稻船敬二登台后首先向大家展示《灵魂献祭》限定版PSV。

《灵魂献祭》制作人稻船敬二现场签名会

21日下午6点左右，在索尼的主舞台，《灵魂献祭》制作人稻船敬二也亲临了现场与玩家展开了互动。在开始的暖场部分，两名《灵魂献祭》的“魔法使”Coser先展开了一段激烈的对决，两人闪转腾挪、你来我往地对攻着，闪电、火球乱爆（大屏幕配合，观众自行脑补），一番折腾后，终于，稻船敬二登台了，人群爆发一阵欢呼。稻船先生曾经是Capcom公司的知名制作人，《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等脍炙人口的游戏系列都是出自其手下，这次他携着最新的重量级作品《灵魂献祭》而来，现场自然受到无数玩家的关注。



▲稻船敬二（左）与岛山晃之（右）共同公开了中文版《灵魂献祭》的消息。

在翻译MM的配合下，稻船先生用一段4人联机的试玩视频向大家大致介绍了《灵魂献祭》游戏的特点，随后，另一名制作人岛山晃之来到台上，两人一起一起拉开了一个横幅，只见上面写着大大的三个字——“中文版”，大家都明白这三个字所代表的含义——《灵魂献祭》将会有中文版，顿时欢呼声四起，不过可惜的是，现场并没有公布中文版的具体发售日，而只是宣布日文版会在香港地区先行发售，看来中文版肯定要在3月7日日文版发售之后了。随后大屏幕播放了中文版的预告片，不过，除了那些口号、标语是中文外，预告片中出现的游戏画面还依然是日文版的，由此猜测，中文版目前的进度应该还很低……



■稻船先生为现场的玩家进行签名。

接下来稻船先生为现场的玩家进行了签名，并赠送了特别的《灵魂献祭》主题水晶相框，当然，这个是有名额限制的，而且需要事先排队，小编仗着媒体身分抢了一个，咔咔。

《最终幻想》舞台上演音乐会

22日下午的《最终幻想》舞台，为纪念系列的25周年，这里上演了一场别样的音乐会，主办方邀请了香港业余交响乐团，为现场观众演绎了多首“《最终幻想》系列”的经典曲目，而在音乐会的尾声，上方的屏幕更打出《最终幻想》音乐会登陆香港的消息，让现场观众惊呼了一阵子。不知道国内会不会也有这样的机会呢……

随后两位SE制作人桥本真司以及北濑佳范上台，为观众介绍家用机平台上的《雷霆回归 最终幻想 XIII 》，而现场更放出了中文版《雷霆回归 最终幻想 XIII 》的宣传影像，届时玩家同样可以以中文去体验这款《FF XIII 》的最终章了。两位制作人随后更与台下玩家一起合照，气氛十分融洽。期间主办方还拿出了一个《FF》25周年的生日蛋糕，看见那么漂亮的蛋糕，谁舍得切呀。





■现场派礼物。



■纪念蛋糕。



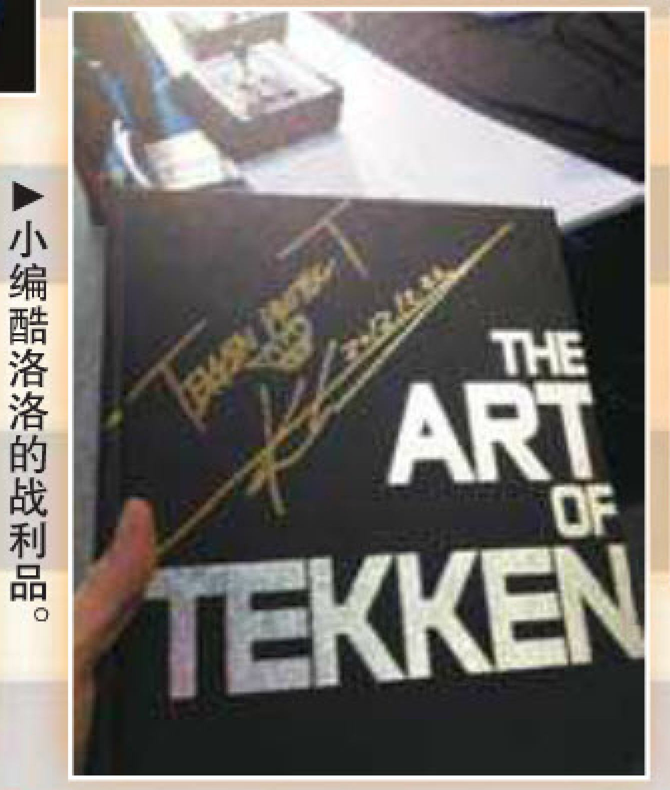
■与台下FANS合照。

《铁拳TT2》&《街霸对铁拳》舞台：制作人依旧耍宝

■在翻译的帮助下，制作人为比赛进行解说。

在22号下午的舞台，还有《铁拳TT2》与《街霸对铁拳》的比赛活动，观众不仅可以看到高水准的赛事，还可以参与现场抽奖，小编就抽中了《铁拳TT2》的非卖品官方设定集，十分有收藏价值哦（可惜我说100块卖给白菜，身为《铁拳》真饭的白菜居然说不要）。《铁拳》制作人原田胜弘与《街霸》制作人小野义德今年继续出席AGS，两人的耍宝功力有增无减，正当《TT2》舞台时间进行抽奖的时候，原田胜弘还跟观众说，各位如果没有被抽中，就找台下的小野义德（这时小野义德和观众一同在围栏外面）要奖品，让小野尴尬不已。

▶两位制作人与得奖观众一起在台上合影。



▶小编酷洛洛的战利品。



▲小野你又不务正业了，实在令人发指了！于是小编拍下了小野义德“行凶”的瞬间……

文 乌冬
美编 sienna

《机战》最新作降临3DS！

《机战》在任系掌机上就从来没缺席过，现在3DS的《机战》也终于来了，机能的进化带来的是画面精细度的提高以及全语音的战斗动画，现在终于能在任系掌机上玩到有语音的《机战》了，下面赶快来看一下本作的参战阵容吧。

S・RPG	战略角色扮演	3DS
超级机器人大战 UX		
スーパーロボット大战 UX		
NBGI	日版	预定2013年3月14日
1人	7140日元	对应周边未定

登场作品名单

武装机甲
机神咆哮
苍穹的法芙娜
苍穹的法芙娜 天堂和地球
圣光之翼
忍者战士飞影
《电脑战机》系列 飞燕HD
圣战士登拜因
机动战士高达SEED DESTINY
剧场版 机动战士高达00 先驱者的觉醒
SD高达三国传
魔神凯撒SKL
HEROMAN
剧场版 超时空要塞F 虚空歌姬
剧场版 超时空要塞F 恋离飞翼
兽装机攻断空我 Nova

注：红字为系列初参战作品



▲►精美的战斗动画加上全语音。

为了和平而集结的新力量！

本作中登场的16部作品中，有一半是系列初登场的，这些作品的机体在游戏中会有怎样的表现呢，实在令人期待。



《电脑战机》系列 飞燕HD

飞燕HD

机师：飞燕HD

◀▲作为插画和模型展开的机体，造型应该是以某位人气虚拟歌手为蓝本（笑）。

HEROMAN

HEROMAN with 乔

机师：HEROMAN with 乔

▲2010年播放的电视动画作品，主人公乔通过下达指示让HEROMAN战斗。

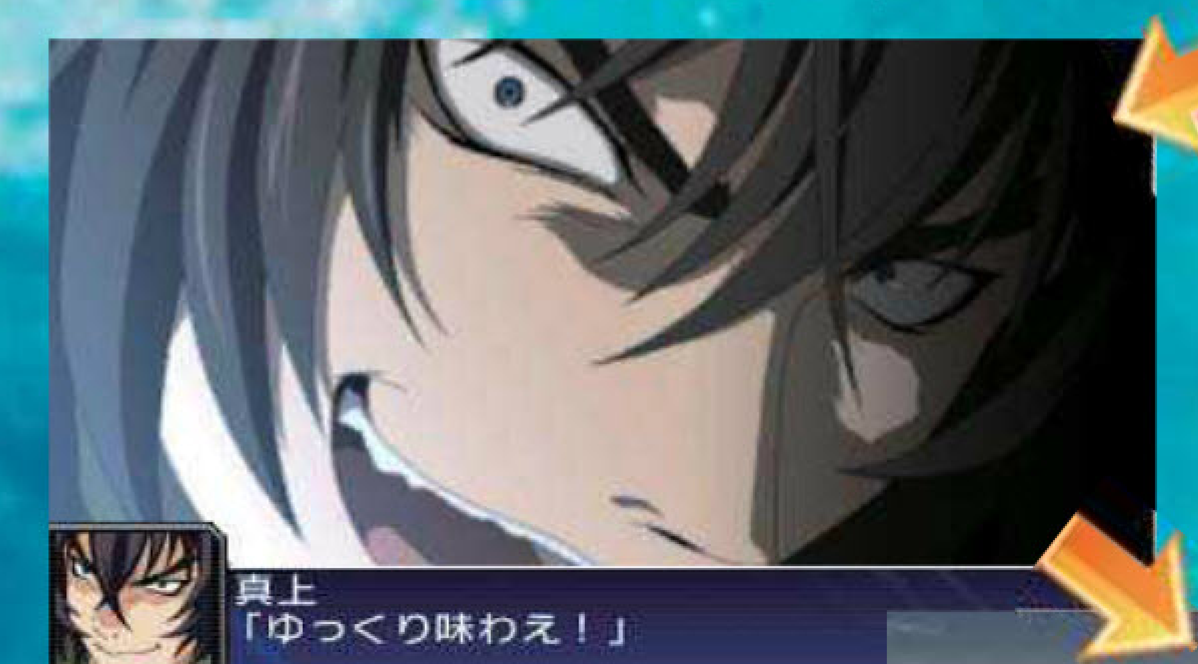


魔神凯撒SKL

魔神凯撒SKL

机师：海动剑、真上辽

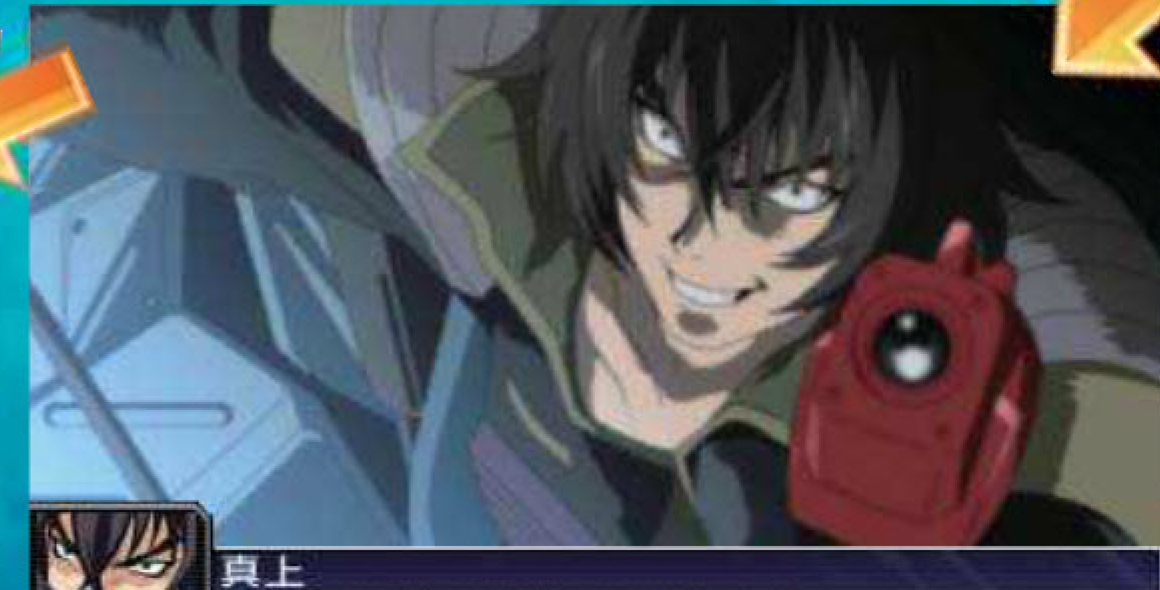






▲►2011年发售的OVA，渴求战斗的主人公所面临的是……





被称为“魔神”和“凯撒”的雄姿！



机神咆哮

斩魔大圣

机师：大十字九郎



◄2006年播放的电视动画作品，斩魔大圣是由魔术和机械技术融合所做的机体。

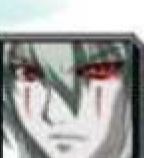






◄▲使用双脚的装备向敌人展开接近攻击。

将敌人粉碎

剧场版 超时空要塞F 虚空歌姬
剧场版 超时空要塞F 恋离飞翼

VF-25F
机师：早乙女阿鲁多

▼2009年和2011年放映的剧场版，阿鲁多驾驶装了新装备的VF-25F参战。











SD高达三国传

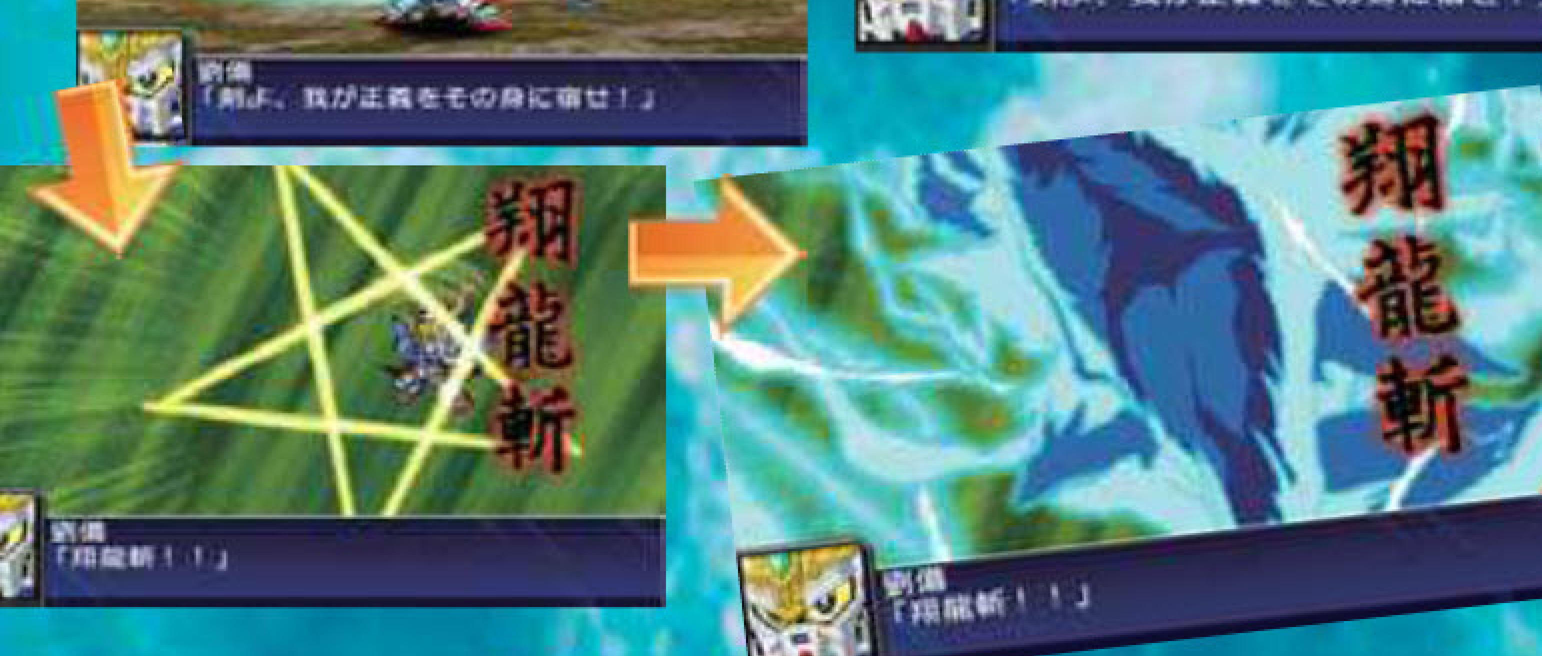
▼2010年播放的电视动画，是一部以高达为角色来诠释的《三国演义》作品。

龙装备刘备高达
机师：刘备









翔龙斩将敌一刀两断



剧场版 机动战士高达00 先驱者的觉醒

00 Raiser（GN粒子罐搭载型）
机师：刹那·F·清英

▼2010年放映的剧场版动画，00 Raiser（GN粒子罐搭载型）是刹那序盘驾驶的机体。





作为变革者觉醒的刹那的战斗







机动战士高达SEED DESTINY

脉冲高达

机师：飞鸟·真

▶2004年播放的动画，不知道游戏中的脉冲高达能否实现换装。





必杀技贯穿敌人







同捆版版3DS LL发售！

本作将一同发售同捆版的3DS LL，主机采用特殊的外观设计，表面和反面分别印有宇宙和陆地上的战场地图。





初回封入特典为DLC

本作初回生产版的封入特典为“残局机战”的下载码。残局机战是和本篇无关的小游戏，要求玩家活用《机战》的知识解开各种残局，完成的话能获得供本篇使用的金钱。



3DS上更加进化的战斗动画

除了战斗画面的进化外，本作当然也对应裸眼3D功能，所以就算是以前出场过的机体的战斗动画也能以另一种乐趣去体验。

NEW

圣光之翼

七神

机师：艾萨普·铃木



▲▶2005年通过网络配信播放的动画，使用和《圣战士登拜因》一样的世界观。

兽装机攻断空我 Nova

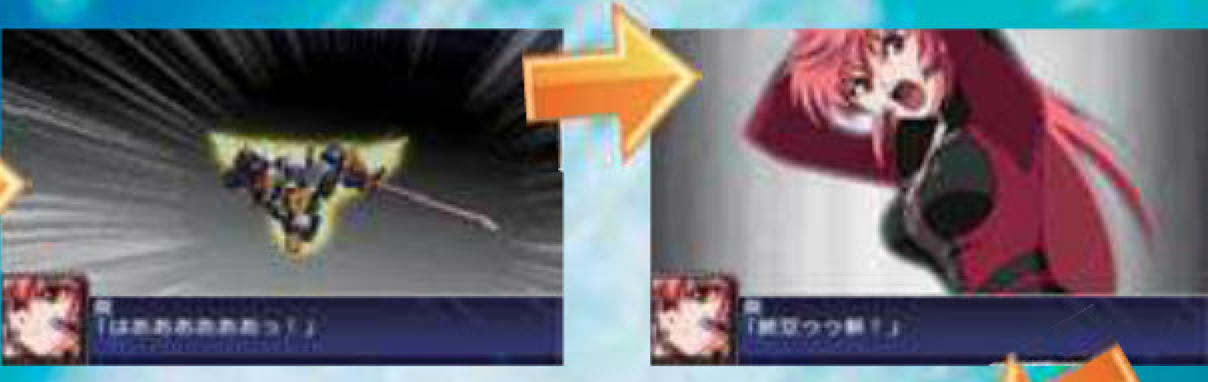
断空我 Nova
机师：飞鹰葵、馆华库拉拉、加门朔哉、乔尼·巴内特

超越人和野兽之后是将神也超越！





▲2007年播放的电视动画，作为弱者同伴的断空我的存在理由是……





圣战士登拜因

登拜因
机师：座间翔&查姆·珐







▲1983年播放的电视动画，登拜因是异世界拜斯顿·威尔制造的机体。









让敌人见识奥拉力的威力



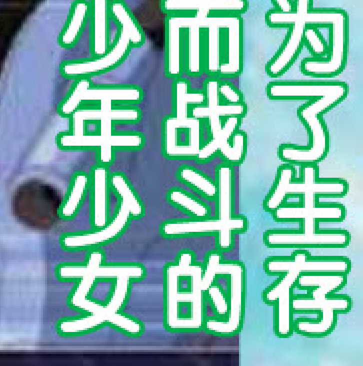
苍穹的法芙娜
苍穹的法芙娜 天堂和地球

Fafner·Mk.Elf
机师：真壁一骑









为了生存而战斗的少年少女



►以孤岛“龙宫岛”为舞台的作品，图中是TV版的机体。



武装机甲

莱恩巴雷尔

机师：早濑浩一









◀▲2008年播放的电视动画，莱恩巴雷尔一台远近战皆可的机体。

借助莱恩巴雷尔的力量成为正义的伙伴！

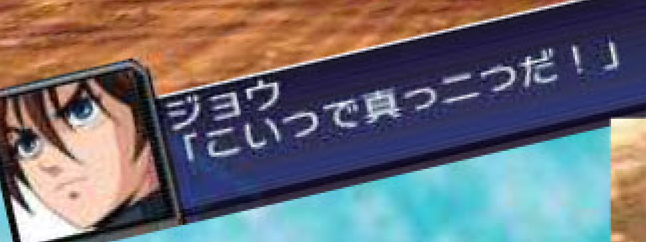


忍者战士飞影

黑狮子

机师：真野锭







▼►1985年播放的电视动画，当主角遇到危机飞影就会登场解围。



用忍者刀将敌人斩裂



文 乌冬 美编 咕噜



相关报道：Vol.187 P17/Vol.191 P78/Vol.195 P46		3DS
ACT	动作・狩猎	
怪物猎人4		
モンスターハンター4		
Capcom	日版	预定2013年夏
1～4人	售价未定	对应周边未定

之前辻本良三就说除了操虫棍之外还有一个新武器，这次的报道就来看看这个新武器的庐山真面目吧。另外还有个坏消息，本作的发售日从原来的2013年3月延期到夏季了，各位猎人还要多等一会了。



剑、盾合体即成斧



藤冈要 监督

回答猎人的疑问

Q 新武器构想的原点

藤冈要（以下简称“藤冈”）：《怪物猎人4》开发当初就决定武器至少要增加一个新种类，并且可能的话，还想增加一种和已经决定好的新武器印象完全不同的武器，也就是制作两种新武器。首先想到的就是可以操纵生物的武器，因为难得可以增加武器的种类，如果只是一把普通的武器就太不像《怪物猎人》了，做了“怎样才是又有个性又像《怪物猎人》的武器”的思考后，最后决定的就是操虫棍这个新武器种类。而这次发表的蓄能斧则是在操虫棍之后决定的，作为开发人员，我们认为《怪物猎人》始终还是要有一个“粗犷”和“能直接给人造成冲击”的武器，所以在操虫棍开发了一定程度后，我们着手制作了另一把武器。



第二把新武器 蓄能斧

以"合体"为概念的武器，拥有攻击间隙小、并且能格挡的"剑模式"，以及攻击范围长、能释放高威力一击的"斧模式"两种形态，和斩击斧一样，两种形态能在攻击时实现切换。

Q 第二把武器的构想

藤冈：发起者是担当《怪物猎人 4》玩家企划的工作人员，实际上在当初斩击斧完成之后，辻本制作人就有说过"下次该到'合体'了"，所以某种意义上辻本说不定也该算是 i 这个想法的发起者（笑）。其他举出的武器还有鞭子、回旋镖等每回都会提的点子，同时也有从双剑派生出新武器的点子。

剑模式

武器分离时的“剑模式”。除了有硬直小、快速的连携攻击外，还可用盾牌格挡怪物的攻击。另外剑模式下攻击还能储蓄能量，从而做出和平时不一样的动作。

可以格挡的万能形态

攻击范围意外地长?

■和片手剑一样，剑模式的攻击硬直很小以及立回轻快。

■剑模式下为左手持剑、右手持盾，和片手剑有点类似，但剑的长度好像比片手剑的要长……

用盾防御怪物的攻击

■将怪物的攻击稳稳地挡下了，加上灵活的立回，剑模式可以应对各种各样的战况。

从剑变成斧的变形攻击





剑和盾合体

一对剑盾打出无间隙的连击

剑模式动作 攻击时产生的能量，用蓄能行动存储下来

剑模式对怪物进行攻击时会产生能量，这些能量会慢慢累积在剑柄部分的瓶内，当能量累积到一定程度瓶就会发出黄色的光，这时就表示可以使用蓄能行动了。蓄能行动可以将能量存储下来，供斧模式使用。

能量存储在这里

使用蓄能斧时斩味槽下方会多出一排瓶状的图标，用来表示存储下来的能量。



CHECK 红色阶段进行蓄能行动的话……

当瓶发出黄色光时继续攻击的话，光就会从黄色转变成红色，这时再进行蓄能就能存储更多的能量，是将能量一点一点地存储，还是一次性存储大量能量就看个人喜欢了。

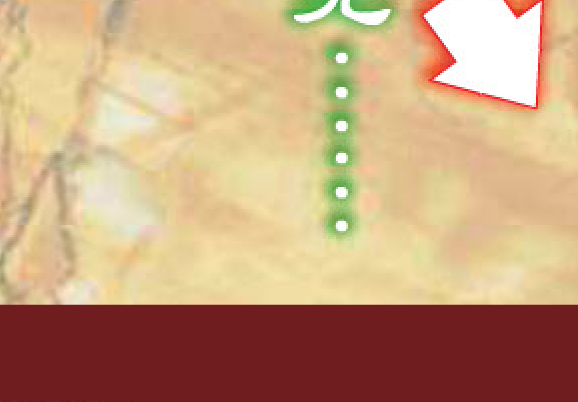
可以存储更多的能量！



▶瓶已经发出红光了，赶快进行蓄能吧。

蓄能行动流程

瓶发出黄色光……



剑和盾组合

存储能量

蓄能完成！

◀将剑和盾组合进行蓄能，性质上和铳枪的装填弹药有点类似。



斧模式

将剑和盾组合起来就变成了斧模式。虽然不能格挡，但有着很广的攻击范围和压倒性的攻击力，并且还能利用剑模式存储下来的能量使出超强力的必杀技。

广攻击范围和高威力的攻击形态

▲斧模式的许多动作都和斩击斧的斧模式相似。

轻而易举将小狗龙吹飞的威力！

■随便一击便将小狗龙吹飞，斧模式的攻击力可见一斑。

足以震撼大地的巨斧重击

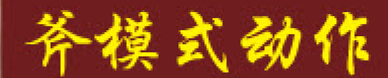
超长斧身能打到意想不到的距离



Q 蓄能斧的诞生秘闻

藤冈：最初新增的操虫棍是一把在操纵虫子的特性上、非常讲究立回的武器，所以要再追加一种武器的话，最先想到的就是容易理解、用起来直接的武器。并且这个武器还要有一击必杀的要素，这样即使是年纪比较小的玩家也能留下很深的印象。因此我们就用了《MH3》开发时期想到的“合体”的点子，“能合体的武器”——这听起来不会觉得很振奋人心吗？并且再加上能积蓄能量的要素，振奋人心和帅气这两点都得以突出，很好地成为了这个武器的个性。在重视直接的第一印象的同时、还要注重其他武器所没有使用感觉以及像斩击斧这样两种形态有两种完全不同的立回，在综合了以上要素后蓄能斧就这样诞生了。蓄能和解放，就像拳击比赛中的刺拳和直拳那样，能让玩家在使用时感到明显的区分。

斧模式动作　消费能量的属性解放斩



消费能量

只要有能量就能使出属性解放斩，狩猎时要时刻注意能量的残余量。

使用剑模式时存储下来的能量能使出“属性解放斩”，因为有着只能在剑模式下蓄能的制约，所以威力也很大，并且追加按键还有终结技，能让大型怪物陷入晕眩状态。

终结技流程

将斧举高

全力一击

◀▲集浑身之力的一击，攻击打中的同时还会伴随爆炸，能让怪物陷入晕眩状态。

▲斧模式光是普通攻击就有很高的威力，并且还有属性解放斩这种大招。

将积蓄的能量全部释放吧！



狗龙王被打成晕眩状态！

形状变化

剑攻击



原生林

新地图

蕴含着生命的湿地和树林，并且还有一具不知道何时倒下的巨龙的骸骨躺在这里，向人昭示着大自然的威猛。和它的名字一样，这里是一处原生色彩非常浓厚的场所，有着丰富的立体构造阻碍猎人前进。

有着多彩的立体构造特征的场所

Q 原生林的概念

藤冈： 穿过潜伏着许多动植物的沼泽后，映入眼帘的是宽广的湿地，有许多为了饮水的生物聚集在此。并且再往深处走一点的话就能见到一具巨龙的枯骨，植物以此作为苗床在上面生长，形成了巨大的原生林，并且还有很多动物被葱郁的植物吸引而来，所以在这里可以看见各种各样的生物。和“《怪物猎人》系列”以往的地图相同，这里是一处可以让人感到生机盎然的场所。《MH4》中对系列地图的构成要素进行了重新省视，将努力营造一个比以往作品更加宽广的世界。闪耀着黄金色的大地“遗迹平原”；因长年照不到阳光而有着独特生态的“地底洞窟”；还有这次介绍的“原生林”，虽然这些都是以往作品中所没有的地图，不过都确实能让人感到是《怪物猎人》的世界，会让人有新鲜但又似曾相识的感觉。另外值得一提的是，在原生林有着只有在这里才能看到的怪物，并且还是有着以往作品都没出现过的骨骼和生态的怪物，敬请期待。

原生林里的各种场所



▲水浸没到膝盖处的区域，湿度极高，周围还有白色的雾气。

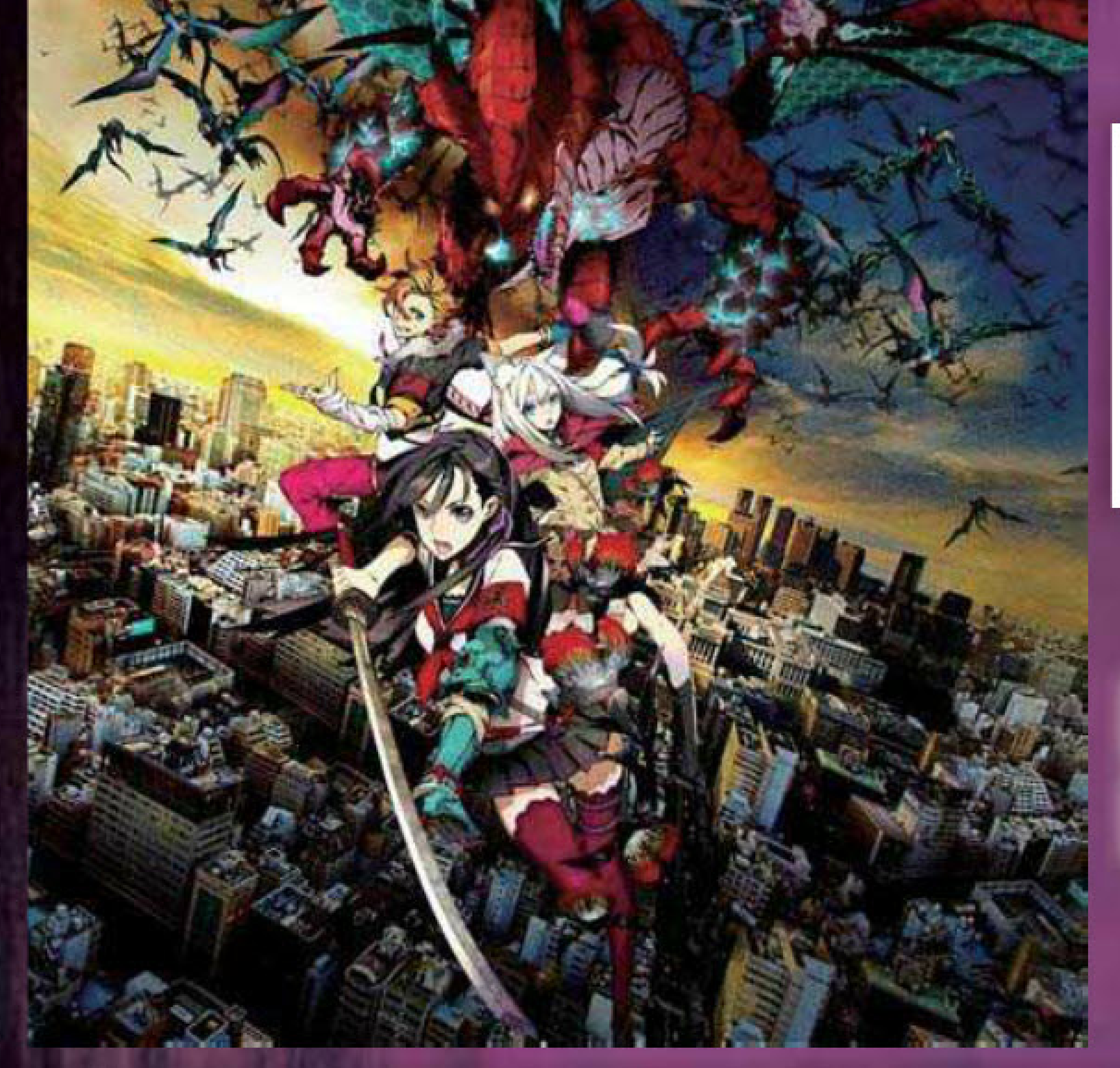
▼龙骨和藤蔓错综复杂的场所，好像可以借助藤蔓到达高处。

▲巨大龙骨的下方可以看到有蛋一样的物体，究竟是怎样的怪物以此为据点。

▲猎人旁边的墙壁上画着兽人族的壁画，难道这个地方就是兽人族的住处？

由长满青苔的巨大龙骨形成的天然拱门

■巨大的龙骨表面覆盖着厚厚的青苔，可见有一定年月了。在这天然的拱门下，猎人究竟看到了什么？



A・RPG	角色扮演・迷宫探索	PSP
七龙战记 2020– Ⅱ		
セブンスドラゴン 2020– Ⅱ		
SEGA	日版	预定2013年4月
1人	6279日元	对应周边未定

文 胧月
美编 sienna





11月底，SEGA公布了PSP《七龙战记2020》的全新续作，本作以2021年的东京为舞台，描绘了突如其来的无数飞龙与人类之间的壮绝战争。华丽的声优阵容和多彩的角色养成是系列的一贯特色了，人设依然由三轮士郎负责，主人公要作为政府特殊机关“从云”的一员，与个性丰富的角色们组队闯荡迷宫。

全新职业“偶像”登场

自从前作引进初音未来客串，我就隐隐预感到SEGA这是要走上“歪门邪道”，果不其然，本作中全新职业“偶像”堂而皇之地登场。这是从超一流的偶像中选拔出的统率力S级的职业，其能力为“命令”，能让同伴完全按照自己的意愿行动。习得的“命令”种类越多，便能应对更多战况。除此之外，偶像还能学会攻击和支援技能，能力相当全面，在队伍里堪称司令塔一样的位置。

▲使用扩音器发动攻击系技能。

▶也可以使用支援己方的辅助系技能。

声优阵容一览

男性

阿部敦、石田彰、江川央生、大冢明夫、冈本信彦、小野大辅、梶裕贵、神谷浩史、木村良平、黑田崇矢、樱井孝宏、下野纮、杉田智和、竹内良太、中井和哉、中村悠一、平田广明、福山润、三木真一郎、宫野真守

女性

伊藤加奈惠、加藤英美里、桑岛法子、斋藤千和、佐藤利奈、泽城美雪、竹达彩奈、田中敦子、田中理惠、田村由加利、丹下樱、茅原实里、丰口惠、丰崎爱生、花泽香菜、日笠阳子、堀江由衣、水树奈々、悠木碧、ゆかな

剧情概要

公元2021年，东京。来自外太空的无数飞龙再度袭来，令东京的城市被黑色的花海侵蚀。特殊机关“丛云”是惟一能与这些狂暴龙族生物对抗的组织，为了驱逐外来侵略者，人类的反击就此拉开帷幕。



显示龙族领域的花 芙洛瓦罗

本作中的芙洛瓦罗受到不明外因的影响，正被逐步染成黑色，据说当所有的芙洛瓦罗都全部变黑，就宣告人类世界的终结。



是辅助系技能，女性角色会可

器发射声波攻击，偶像的攻击力 十

少年与少女的相遇拉开了维系人心感人篇章的序幕

本辑"前线"解明了女主角帕妮丝的独特系统，还有新角色也陆续登场。发售日也确定为2013年2月28日，不出意外的话玩家们在今年春天就能玩到这款新作了。话说2月的关注作品还真是多啊……

文 白菜 美编 澄香

Shining Ark シャイニング・アーク

生活在残留着古代文明遗迹的绝海孤岛"阿鲁卡迪亚"上的主人公弗利德，为了保护单翼天使少女帕妮丝，而被卷入了奇妙的命运之中。两人的相遇会对世界造成怎样的影响呢？玩家又会体验到怎样的故事呢？下面将为大家介绍新公布的角色，以及少女帕妮丝的详细情报。

PSP	RPG	角色扮演
光明之舟		
シャイニング・アーク		
SEGA	日版	预定2013年2月28日
1人	6279日元	对应周边未定

相关报道：Vol.194 P41

光环书刊 视频收录

与"天使"度过的那些日子将永远存留于我们心中——



单翼的天使 帕妮丝 声优 桑岛法子

漂流至岛上的拥有羽翼的少女。其容姿被称赞为传说中出现的"天使"。就像小孩子一样天真纯洁，不明世事。

与天使相遇的少年 弗利德 声优 神谷浩史

在岛上担任相当于警卫队队长的职务。遇事深思熟虑，并拥有能够平等对待并接受任何人的度量。



新登场角色！

玩家在本作中会与形形色色的角色相遇，并一同踏上冒险旅途。下文将介绍新公布的角色，以及神秘的异形巨像"堕天"。

异形巨像——堕天（ネフィリム）



在某个遗迹中突然出现的异形巨像"堕天"。它操控着6个浮游部件袭击弗利德一行人。其目标莫非就是帕妮丝？



▶在调查遗迹的过程中遭遇堕天。其特征是有着眼球外形，漂浮在空中的球体部件。

我方角色

弗利德成为了它的主人？

『无法理解。我的程序中没有「悲伤」这一感情。』

▲搭载了作为兵器机能的古代遗产。

▼一本正经、不知通融的驱魔者。不过也有冒失的一面。

神圣的岛屿守护神
亚当
（アダム）

声优：中井和哉

沉眠在岛屿遗迹中的古代遗产。如同感应到天使的到来而苏醒。虽然没有感情，但以守护村民为第一原则行动。

在亚泽鲁村海岸线上突然出现的异形巨像“堕天”。在其接近村庄前，搭乘“蔚蓝诺亚号”迎击吧。

▲海上的堕天会利用其巨大的身躯对船体进行撞击。

『以神之名义，驱除恶魔！这就是我的正义！』



断魔的射手
奇露玛利亚
（キルマリア）

声优：早见纱织

坚信长有黑翼的帕妮丝是“恶魔”，而一直追捕着她的修女。拥有强烈的正义感，因此有时也会干得太过火。

敌方角色



『不好意思，这次就让我们分出胜负吧。听好了，可别手下留情。』

海贼贵公子

莱文

（レヴィン）

声优：杉田智和

在海洋上纵横的年轻海贼，是弗利德的好敌手。擅长战术的同时也一马当先冲阵在前，对部下也很关怀。偶尔展现出高贵与知性的气场，使得外界传言他原本是王室成员。

▲莱文的战术总是高出弗利德一筹，兼其自身也极具实力，是来袭的海贼中最难对付的对手。



『嗨，大家好~听说这岛上有我想要的东西。那我就带走咯？』

绝海的女豹

维尔维特

（ベルベット）

声优：斋藤千和

敌我莫辨的神秘女海贼。精于打算，为达目的不择手段，擅长色诱，面对可以利用的对象就会像猫一样黏着，对待除此以外的对象则非常严苛。追求着传闻沉睡在岛上的古代文明遗物之“力量”。

▶维尔维特会利用自身的魅力进行状态异常攻击。麻痹之时遭到攻击可是很危险的！



▲巴克斯虽然性格单纯，但腕力和耐打能力可是一等一，一般的攻击对他可是收效不大的。

『跟以往一样，这次也算平手好了！』

虎髯海贼

巴克斯

（バッカス）

声优：大冢周夫

想要夺取岛上宝藏的维京海盗头目。性格单纯，容易对他人动情，因此时常被骗。明明没有实力却总是正面袭击而来，不管被打退几次都会卷土重来。擅自将弗利德视作一生的宿敌。

与海贼们的海战

海贼除了从岸边登陆以外，有时还会在船上直接发起炮击，这时弗利德他们就要搭乘蔚蓝诺亚号，在海上对海贼予以还击。在陆地上手持武器进行白兵战的弗利德一行人，在海上则要利用大炮进行海战。



▶我方也要以大炮对敌方船只进行还击。



▲▶海贼们也会直接登上蔚蓝诺亚号，一定要尽快击破。

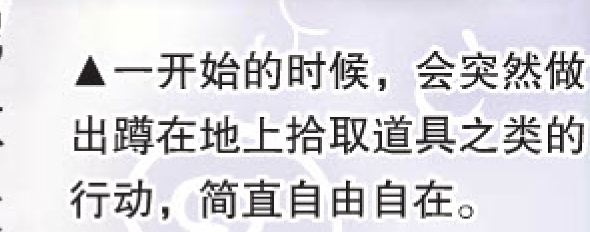
▲强力的主炮在射击前后会有较长的冷却时间，要抢在其进行下一波攻击前应对。

拥有奇妙力量的单翼天使帕妮丝的能力

主人公弗利德所保护的少女帕妮丝拥有不可思议的力量，下文将介绍她所拥有的能力。由于外表而被称为“天使”的帕妮丝，是个好奇心旺盛的女孩子。对世间万物展示出深厚兴趣的她，会在故事中展现出怎样的成长呢？

特殊战斗单位“帕妮丝”

战斗时的帕妮丝，会以自己的意志展开行动。不断推进故事，加深与帕妮丝的羁绊后，才能够对其下达大致的指示，甚至是让帕妮丝完全听从玩家的指挥。



▲一开始的时候，会突然做出蹲在地上拾取道具之类的行动，简直自由自在。

与帕妮丝对话提升好感度！

帕妮丝的心情

画面右上角的图标代表着当前心情！

帕妮丝是在战斗中进行攻击，还是援护同伴，全看她当时的心情。送她面包的话，可以让她的“心情”产生变化。怎样的面包会带来怎样的心情，就需要玩家自行多多尝试咯。



天使之歌

帕妮丝在城镇中或是战斗时，能够演唱出蕴含不可思议力量的歌声。由于歌声拥有使农作物顺利成长，或是钓到大量鱼类之类的效果，因此在各个场景都尝试一下吧。

▶在战斗时进行歌唱，就能带来各种不同的效果。莫非演唱的歌曲类型也全看她当时的心情？



歌声传遍四方

◀▲在城镇中，每天可以演唱一次。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

将迷宫中的可爱魔物封印到书中!



PSP 迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印

ダンジョントラベラーズ2 王立図書館とマモノの封印

◆Aquaplus◆RPG◆预定2013年3月28日◆日版

本作其实是PSP平台《ToHeart2 迷宫旅人》的续作，游戏放弃了《ToHeart》的主标题，世界观、出场角色以及剧情全部将焕然一新。不过玩法依旧是传统的迷宫探索类RPG，前作中一些颇受好评的要素也尽皆保留下来。

在这片大地上，曾经有一个人、神以及魔神共存的混乱时代，人类聚集在圣少女维特莉亚的旗下，与魔神所率领的精灵、魔物们进行着漫长的斗争。直到神历395年，炼金术师的始祖编创出了将魔物封印在书中的封印术。凭借着这种封印术，人类在战斗中占据了优势，并终于将魔神赶回了异界的彼端，世界也重归秩序。时光流转，一晃500年，在罗姆雷亚王国的王立图书馆，一段新的故事即将开始……



作为一大卖点的福利型插画同样是少不了的。

封印魔物之书

前作中玩家在削弱敌人后，可以通过道具将其捕获，本作中在击倒魔物后，主人公就会自动将其魂魄封印到书中。收集一定数量的魔物之魂，可以带其前往王立图书馆内的“封印管理室”，做出特殊的封印书。这些封印书有降低敌对心、提升攻击力等不同的效果，可以作为队伍成员的装备。另外还有一种通过变异种魔物做出的大封印书，只有主人公弗里德可以装备。



▲除了武器、盾、盔、甲、饰品外，封印书作为第6种装备品将起到重要的作用。

职业系统

本作中追加了大量的新职业，一些旧有的职业也将改换名称，比如前作的“歌姬”在本作中名称变更为“DIVA”，依旧擅长用歌声对同伴进行支援。当角色的等级到达一定值后，同样可以转职成为上位职业，在转职时会出现分支，比如战士可以转成强化防御型的圣骑士、或是强化攻击型的狂战士，不同上位职业的特性、技能差异鲜明，玩家需要根据队伍的构成合理安排。

（文：苍穹）



▲战斗界面与前作基本相同，我方队伍依旧由5位角色组成。

肩负未来的MAGI与王!





3DS 魔笛 初始的迷宫

マギ はじまりの迷宫

◆NBGI◆A・RPG◆预定2013年2月21日◆日版

本作改编自正于日本《少年SUNDAY》漫画周刊上连载的，并于2012年10月动画化的高人气作品《魔笛MAGI》。主人公是不可思议的少年阿拉丁，他为了寻找埋藏在迷宫中的秘宝，与旅途中结识的少年阿里巴巴一起展开了攻略迷宫的冒险。

本作的类型为A・RPG，玩家将要操控阿拉丁与阿里巴巴一起攻略各种迷宫。游戏的流程分为推进剧情的对话部分和进行战斗探险的迷宫部分。对话部分是标准的AVG形式，玩家需与原作中的各个角色对话，推进剧情的发展。迷宫部分则是游戏的主战场，两名主人公要在各种各样的迷宫中冒险，与敌人展开战斗。

从目前公布的情报来看，故事从阿拉丁与阿里巴巴的相遇，发展到闯入亚蒙迷宫。在迷宫中，阿拉丁一行人会与摩儿迦娜、哥鲁达斯以及贾米尔展开战斗。当然游戏的流程不会局限于如此初期的程度，从PV上看霸王辛巴德也已经登场，相信王之器与魔神的概念也会出现。目前《魔笛MAGI》的TV版动画正在热播中，还不了解本作的ACG爱好者们，不妨试着接触一下吧。（文：白菜）



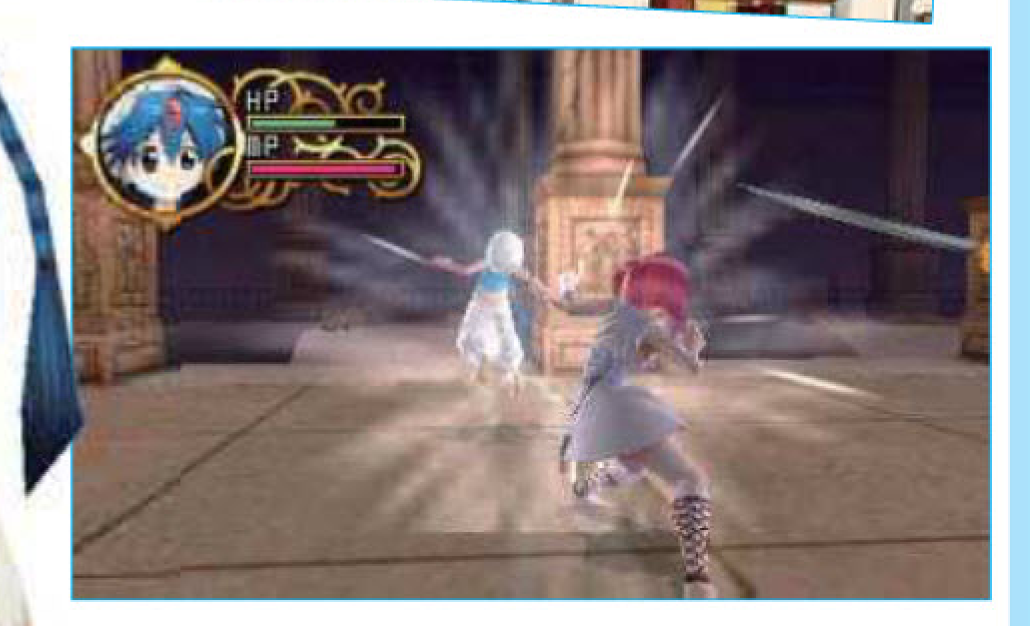
◀阿里巴巴是特化了近距离战斗的角色，其精湛的剑技在对付远程攻击难以奏效的敌人时，一定能有出色的表现。



▶标准的AVG对话窗口，不知是否会完全遵照原作的发展而展开剧情。

阿拉丁

▲阿拉丁的基本攻击方式是远距离的魔法弹射击，近距离只会用杖敲打。保持距离从安全的地方进行战斗想来是关键。



▲摩儿迦娜是战斗民族法利斯出身，身材娇小、表情生硬的赤发少女。原作中其强大的身体能力一度让阿拉丁陷入危机。

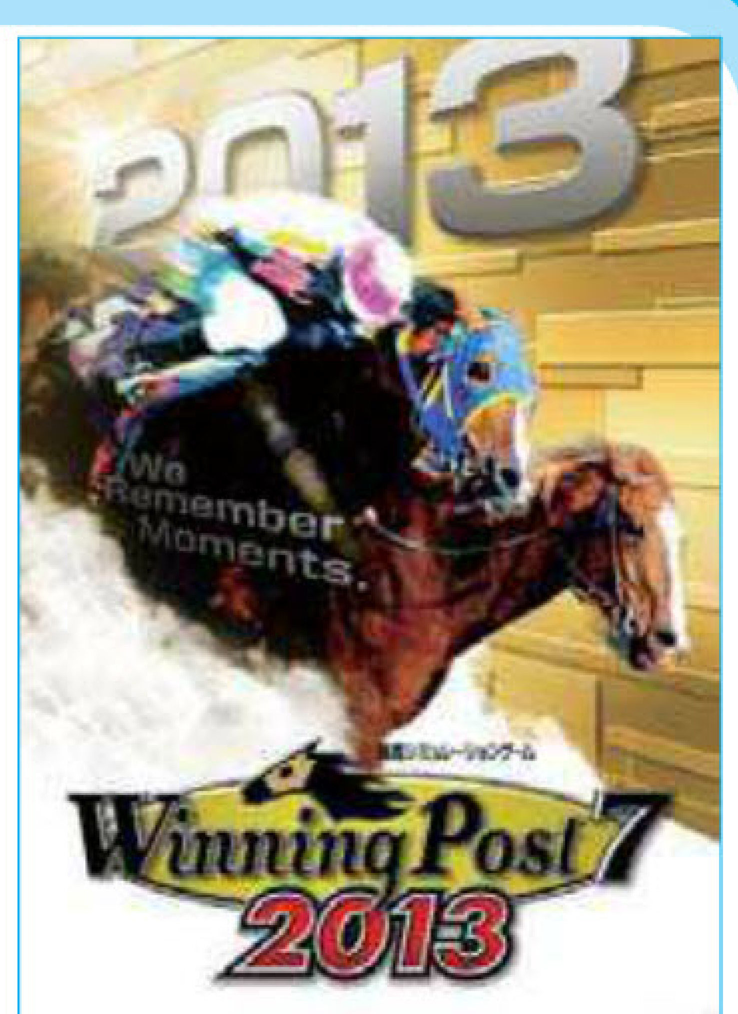


正统赛马游戏的金字塔顶！

PSP 胜利赛马7 2013

Winning Post 7 2013

◆Koei Tecmo Games◆SLG◆预定2013年3月14日◆日版



《胜利赛马7》是原Koei旗下的知名赛马经营游戏，其最新作将横跨PC、PS3和PSP三个平台，于2013年推出。游戏中，玩家要在模拟的赛马世界里扮演一名马主兼生产者，与赛马界的人们接触交流，体验育成名马的乐趣。本作收录了过去20多年间数量庞大的真实马匹的资料，主要事件也与史实吻合。这些真实马匹有时作为竞争对手登场，有时也会隶属玩家旗下。玩家要一边呵护爱马的成长，一边在赛马界构筑良好的人际关系，下达牧场经营方针并设立赛马俱乐部，活动内容相当丰富。

新作对应最新的赛马资料，比如获得2012年樱花奖、优骏雌马、秋华奖和日本杯的三冠名马“贵妇人”，另还收录了其他到2013年年满3岁的实际马匹。（文：胧月）



▲引用真名的马匹实况再现，赛马场的临场感大幅提升。



▲赛马的资料极为详尽，图中即是去年大出风头的“贵妇人”。



▲追加受到系列FANS好评的30多个真实事件，其中一部分还被做成了动画，烘托出赛马世界观。

大人气滑子菇繁殖到3DS上啦！

3DS 触摸侦探 滑子菇大繁殖

おさわり探偵 なめこ大繁殖

◆Success◆PUZ◆预定2013年2月◆日版

滑子菇原本是NDS游戏《触摸侦探》里的角色，之后衍生为育成游戏在智能手机上发售，获得了极高的人气。而本作就是根据Success官网的同名网页游戏《触摸侦探 滑子菇大繁殖》移植而来，并强化了演出效果和追加了新的模式。本作的玩法和一般的方块消除类游戏相同，只要将3个相同的滑子菇连成一条直线就能将其消去（收获），掌握了技巧达成连锁的话还能实现大量收获。追加模式方面有玩家选择《触摸侦探》里的角色和其他玩家一较高下的对战模式，这里只要达成连锁，就能给对手送去妨碍游戏的霉菌；另外还有由游戏中主角管家出题考验玩家的管家的侦探测试模式以及游戏结束后的每日占卜，除了消方块外，玩家在这些地方也能充分体验到游戏的乐趣。（文：乌冬）



▲达成连锁一次收获大量滑子菇吧。



▲游戏结束后，可以看看有点怪异的每日占卜。



▲管家的侦探测试模式一共有10题。

校园生活欢乐多，连宇宙王子也不敢错过！



PSP
学王 皇家七星 流星
学☆王 –THE ROYAL SEVEN STARS– +METEOR
◆Alchemist◆AVG◆预定2013年3月28日◆日版

本作原是2012年1月推出在PC平台上的恋爱冒险游戏，讲述的是一个既轻松又愉快的校园恋爱闹剧。玩家扮演的主人公是一名来自宇宙的王子殿下，这一天他终于如愿以偿，来到这个接纳外星人作为留学生的学校——私立近卫原学园享受地球的校园生活。然而他来到当地的时候，却发现学校加上自己才只有7名学生，并且这所学校一直不受所属国家“ジュネシス”的待见，已经被逼到将要废校的地步。为了享受愉快的校园生活，主人公决定率领学园，发动名为“学园国家侵略”的革命，以学园为据点，向所属国展开侵略行动。PSP版将加入前作中只出现声音的主人公的妹妹——宙乃作为新角色登场，并且可以对她进行攻略。

（文：酷洛洛）



▶校长的孙女近卫光莉是一名隐藏着大叔（色）心的傲娇少女。

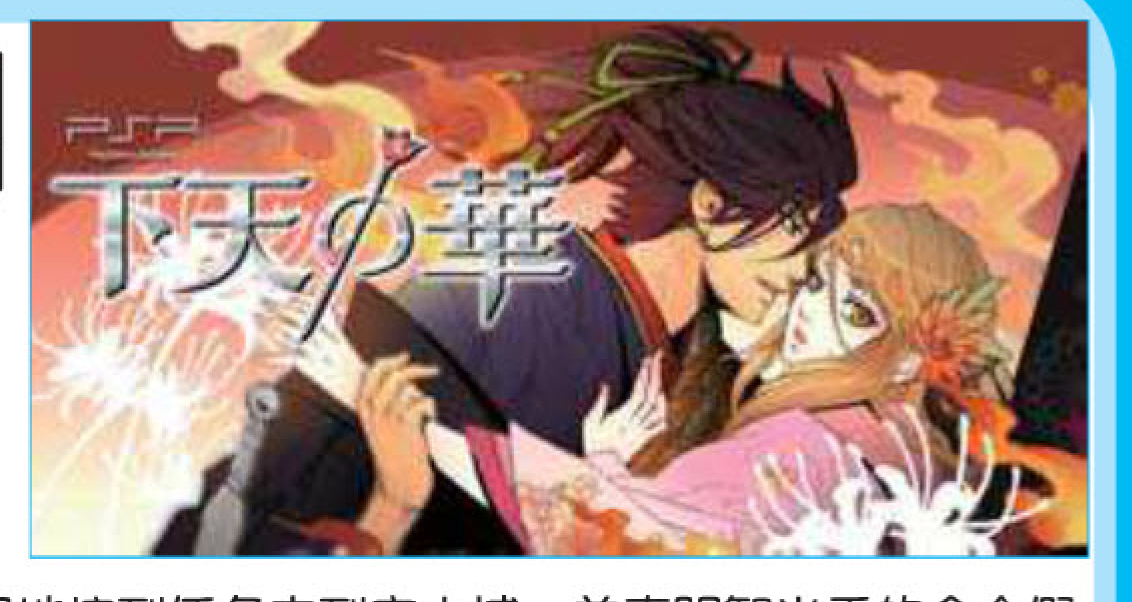
◀性格豪爽的贵族大小姐天宫寺海月，其实十分害羞。



▶主人公的妹妹宙乃是下任女王的候补人选，同样对校园生活十分感兴趣。

飘零的乱世之花，女忍者化身战国公主！

PSP
下天之华
下天の华
◆Koei Tecmo Games◆AVG◆预定2013年内◆日版



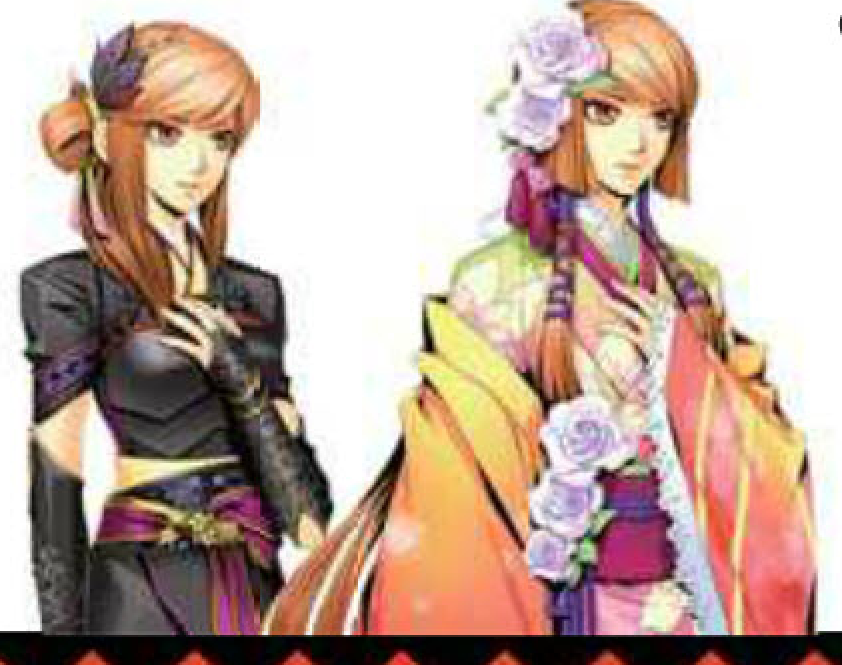
以“彩虹罗曼史系列”开创女性向恋爱游戏先河的光荣，最近宣布即将推出全新的女性向恋爱游戏——《下天之华》。故事是该社最擅长的历史题材，时代则为日本战国时期，在伊贺之里生活的主人公，是名优秀的女忍者，每天都在刻苦修行。某日她接到任务来到安土城，并奉明智光秀的命令假扮成公主生活在城内。主人公即将面对什么样的秘密命令，她和武将们的感情又将何去何从呢？

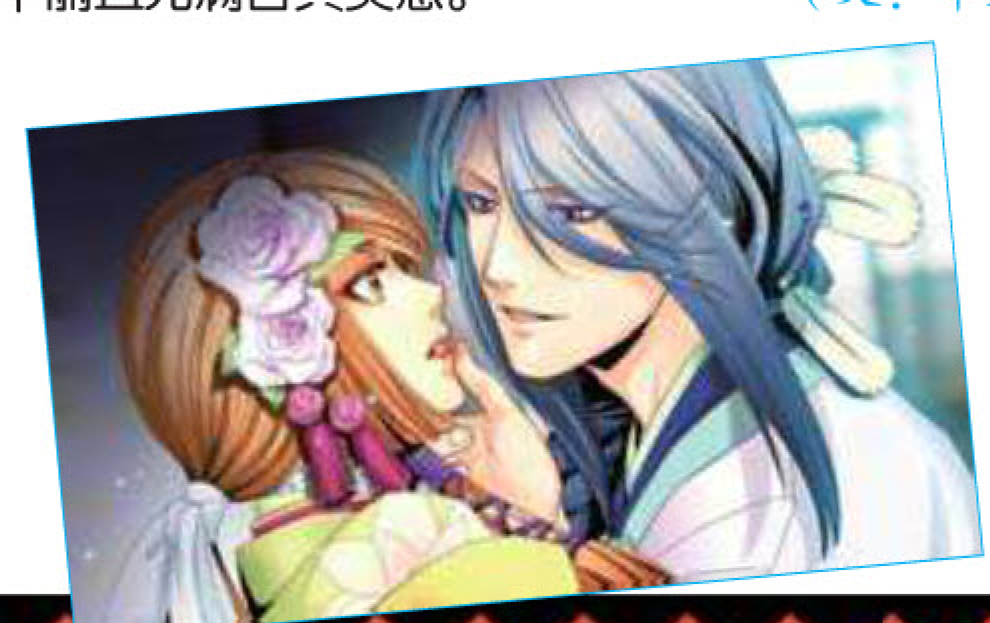
故事以战国为背景，游戏内的角色也都是战国时期赫赫有名的人物，包括织田信长、羽柴秀吉、明智光秀、森兰丸等等。女主人公的特殊身分也令这部游戏充满魅力，她既是充满谜团女忍者，也是华丽的公主大人，两种身分会对她的恋情产生不同的影响。本作的声优阵容十分豪华，包括松风雅也、野岛健儿、森久保祥太郎、小野贤章等一线声优。游戏的人设由漫画家琥狗ハヤテ担任，立绘和CG都十分华丽且充满古典美感。

（文：半夏）



▶女主角既是忍者也是公主。





▶明智光秀究竟如何说服主人公假扮公主的呢？



传统与变革的狭缝间

文 胧月 美编 咕噜



上一辑的“特稿”聊了一下任天堂的企业哲学，本辑就换换视角，谈谈任天堂的好敌手索尼。大家应该感觉到这几年游戏环境的变化，当年任天堂大搞蓝海战略时，被不少传统玩家指责“不务正业”，如今再看，传统掌机上的那些 ETC 软件数量似乎没有以前多了，但外围环境在各种智能手机的活跃下，轻松益智的小游戏不减反增，大有超越传统游戏的势头。我相信购买本书的读者 80% 以上都属于传统玩家，但那些知名的手机游戏，或多或少都尝试过。也许许多人玩过以后就扔之一旁，完全不理解这些手机游戏好玩在哪，不过游戏业界的厂商们断然不会感情用事。任天堂和索尼都不止一次地宣称，3DS/PSV 的长远对手是智能手机，本文就来谈谈智能手机对传统游戏的冲击，以及索尼采取的对策方案。

iPhone 冲击

平井一夫就任 SCE 社长始于 2007 年，这一年的特殊性不仅仅针对平井和 SCE，而是对索尼集团乃至所有家电行业——苹果公司发售了第一代 iPhone。

索尼的 Walkman 曾一直是“音乐播放器”的代名词，这一传统早在 2001 年 10 月、伴随 iPod 的发售受到动摇，但彻底被后者取代，则又经过数年之久。然而，iPhone 对手机业界的颠覆周期要短得多。2007 年 1 月刚刚发表的 iPhone，一度被认



为“没什么新鲜的，它的功能以前的手机也有”，待到 6 月末发售，人们真正把玩到 iPhone 时，反应完全变了。

“的确，iPhone 的‘功能’是没什么

新鲜的，运行的软件和我们之前制作的完全一样，但是它的易用性和用户体验与以往有着天壤之别。我们不禁愕然自己究竟懈怠了多少东西。”某大型手机软件开发商的高层在接触过 iPhone 后，如斯言道。最初，这位高层应该是抱着研究对手产品的心态，排着长队购入 iPhone，尝试着使用了一下。其结果，是受到了远超自己预料的冲击。

2007 年的 E3 被安排在七月的第二周，那时 iPhone 在美国发售已有大约一周时间，初期的销售热潮渐渐退去，美国的零售店终于有了稳定的货源得以将 iPhone 摆上货架。令人难以置信的是，初代 iPhone 竟然不对应“第三代携带电话通信技术”（俗称 3G），以至于无法在日本使用。即便如此，也有一些日本人前往苹果的直营店，想一睹该话题性的产品到底神在何处。然而就是这台“不能打电话的手机”，令许多日本消费者欲罢不能，直接购买回家。有经济学家认为，iPhone 会改变整个世界，而且不仅改变手机业界，还会对所有电脑的既有面貌产生冲击。

iPhone 成功后，谷歌在 2007 年末发布了针对手机的操作系统 Android，开始作为手机的另一支核心轴不断成长。这以后，苹果和谷歌两家公司互相较劲，不断改善手机电话的操作系统，促成了现在手机市场中占主流的“智能手机”的诞生。2007 年的 E3 上，游戏界的相关从业人员也常常把 iPhone 挂在嘴边，这些喜欢 IT 的人们笑着说道：“手机的世界的确会天翻地覆。”当时的他们尚未预见到，当时的谈资会在 5 年后成为切肤之痛的问题；iPhone，也将成长为他们的最大威胁。

苹果的宣战布告

iPhone 改变了手机界。的确，以前的手机也能听音乐、看网页，不过其操作性完全落败于 iPhone。十字键、中间的确定键、0 ~ 9 的十个数字键，这种传统的手机操作方法应用于打电话和发送简短邮件确实绰绰有余，但是想和电脑一样在网络的世界里尽情遨游，就显得极为不顺手了。iPhone 率先使用了价格高昂且不易于精确定位的电容触摸屏，然后对软件予以彻底的重新规制，实现了与以往完全隔绝的操作性。Android 的生父、谷歌统括安卓相关业务的高层安迪·鲁宾曾被问道，“iPhone 和 Android 到底如何改变了手机界，为什么能实现这样的改变”时，他答道：“现在（2007 年）的手机还是使用的十几年前的技术，响应速度慢，开发效率差，企业方的压力也大。一旦使用了新的操作系统，这些问题都能迎刃而解。iPhone 的优秀，在于其成为新技术的基石，Android 同样如此。”即是说，智能手机在本质上实际是对软件的革新。

其后的 2008 年，App Store 正式启动，用户可以在上面购买到第三方软件商的各种应用，在 iPhone 里自由安装，这导致了另一种形式的革命——让用户自行选择，将自己喜欢的机能组装进自己的手机。这种“追加后期应用”的功能，进一步提升了 iPhone 的价值。

客观上说，以前的手机并非没有这项功能，特别是日本以 i-Mode 为代表的手机，很早开始就可以自由安装一些游戏和简单软件，有一定的市场规模，但是这些软件的贩卖程序非常繁琐，只有与手机供应商签订合约的少部分企业才有商业权利，难以扩大规模。但是在 App Store，人们只要每年交上 99 美元的开发环境使用费，就可以制作并出售 iPhone 软件。软件经由网络发售，只要开发者愿意，他 / 她不仅能在本国出售自己的软件，还可以进一步将生意拓展到全世界。苹果公司征收软件销售总额的 1/3，剩下的全归开发者或开发企业所得。软件的安全性、和谐性以及是否侵犯著作权全部需要经过苹果公司的审查，并非彻底的自由放任，不过相比以前的开发环境已经宽松得多，允许更多人参与到

手机软件生意。统计到 2012 年 6 月，iPhone 上的累计下载次数达到 300 亿，苹果从开发者手上获利 50 亿美元，市场之大令人瞠目。

刚开始能运用该机能的只有 iPhone，随着运用 iOS 系统的设备进一步增加，App Store 的用户层越来越广。苹果 2007 年 9 月发售了阉割电话功能的“简易版 iPhone”即 iTouch，2010 年 4 月又推出了 9.7 英寸大屏幕的 iPad，硬件丰富的结果，是让 iPhone 引发的革命超越了手机界的边境，渗透到书籍、影像、商务、教育等多个领域，实现了久多良木健长期构想的“全新电脑”。

这里需要重点叙述的，是苹果在 2010 年以后将 iOS 的重点攻击目标锁定在游戏上。价格不到普通游戏机和掌机 1/2 的 iTouch，成为玩 App Store 游戏的最佳平台。年末商战，iTouch 的 CM 广告将重心转移到“游戏”上，明确了对传统游戏界的挑战态势。

2010 年 9 月，当时的苹果 CEO 史蒂夫·乔布斯在最新版 iTouch 的的发表会上如此说道：“iTouch 是世界上最好的携带游戏设备，销量比任天堂和索尼的掌机加起来还要多。在美国，iTouch 的市场份额已达 60%，用户可以下载 15 亿款游戏。”这段话的言外之意，无疑是“游戏市场的主角是我们苹果”。其实在 2010 年，这段宣言为时尚早，当时游戏业务的中心依然是传统游戏机，可是 iTouch 对携带型游戏机的市场侵蚀并没有停止。PSP 凭借“《怪物猎人》系列”的热销，在日本维持了稳固的销量，然而在世界范围的其他主要市场，如中国、美国，传统掌机的市场环境急剧恶化。

2011 年 2 月，任天堂发售了全新掌机 3DS。无需佩戴专用眼镜的裸眼 3D 功能，活用网络的邂逅通信，都体现了任天堂独特的游戏风格。作为 NDS 的后续机种，3DS 被寄予火爆热销的厚望。然而在 2011 年，3DS 的销售却始终不佳，日本和美国的市场反响平平淡淡。在美国，发售两个月的累计销量不过 69 万台，其原因就是定价太高。



降价前的 3DS 售价高达 25000 日元，合当时的人民币约 2000 左右。虽然就硬件成本而论，这个价格不算太高，但市场并不这么认为。

2011 年 8 月 11 日，任天堂把 3DS 的售价大幅下调至 15000 日元。这个价格可谓名副其实的“大出血”，亏本卖硬件这桩买卖在任天堂历史上几乎是没有过的。任天堂的决策是，哪怕改变社内一贯的营销法则，也要急速普及硬件覆盖量。结果是任天堂至今仍为 3DS 的赤字所苦，这与 SCE 的 PS3 境遇如出一辙。

一些报道称，3DS 销售不畅的原因是“受到智能手机的压制”，这种论调看上去似乎不错，可毕竟没有直接证据。任天堂社长岩田聪也表示 3DS 和 iPhone 的目标人群并不重合，否定了智能手机的直接影响。归根到底，导致 3DS 苦境的直接原因，还是旧世代的 NDS 和 PSP 仍在服役，消费者没能认同新主机的价值，是世代交替时必定出现的典型两难窘境。不过，世代交替的阵痛并非是 3DS 降价的惟一理由。

站在当时任天堂的立场上想象一下，两年以后 iOS 的游戏市场进一步做大，到那时会如何？游戏平台是一项竞争基数的业务，如果是 2010 年乔布斯的宣言尚且言过其实，但 2011 年、2012 年乃至 2013 年呢？苹果的豪言壮语是完全有可能成为现实的。

为了与 iOS 系列对抗，传统游戏机需要先扩大自身的普及数，为十万级、百万级的热销游戏提供生长土壤。所以任天堂的降价壮举，不仅为了眼前，也是未雨绸缪可能出现的未来。任天堂的判断是对的，2012 年 2 月，3DS 在日本的累计销量达到 500 万台，尽管在以美国为中心的世界市场中吉凶未卜，但至少他们的奋力一搏初见成效了。

苹果公司的产品在全世界热销，相较于庞大的销量，苹果产品的款式少得惊人。以 iPhone 为例，黑白二色、16G 与 32G 的规格组合，比起林林总总的各色掌机是何其稀少。这么做可以节省大量研发费用，均摊到每一台 iPhone 上的研发成本极低，留下足够的降价空间。就这样，苹果通过“以网络服务谋求最大价值”的作法，凌驾于一切家电厂商之上。

索尼全面战线

乔布斯在 2010 年的 iPad 发表会上，发表了如下胜利宣言：“我们现在已经是世界最大的移动电子设备公司，规模超越了索尼、三星和诺基亚。”

事实就是如此，iPhone 席卷手机市场，Android 的市场份额始终提升不上，旧式手机的销量不断下滑，曾经的巨人诺基亚也业绩堪忧。针对个体用户的设备几乎由智能手机一统天下，就连电脑都没有了往昔的销售势头，游戏机市场也开始遭到侵蚀。电子领域是索尼的主战场，万万不可放任苹果继续做大。2010 年初，负责个人设备业务的平井一夫结成对抗苹果的企划组，阵容之华丽，堪称“索尼全面战线”。这个战线包括：电脑 Vaio 的负责部门、手机业务的索尼爱立信（后来完全子公司化）、以及平井一夫直辖的 SCE。当时索尼为开发中的 PSP 后续机种命名“NGP”（Next Generation Portable），想借此与智能手机以及 iPad 抗衡。索尼各部门之间的竞争和利害关系早就闻名业界，平井一夫并非地道的“索尼人”，他经过索尼音乐、SCE 逐步调到本社，在某种意义上可谓“外人”。来到索尼本社后，平井对社内的做事方式非常震惊：“我一直以为，负责同一个产品的部门同事会定期开会、交换情报，事



实上却不是这样。甚至在我把大家召集到一起时，有人对我说，‘开会交流太匪夷所思了’……”这段发言中，平井一夫召集的“大家”是否便是“苹果对抗组”，我们不得而知。不过，旗下各部门的小团体主义的确制约了索尼的发展。为了打破这个局面，平井一夫开始了改革。

平井的目标是从 2011 年春季将各项战略逐步付诸实施，以期与苹果对抗，核心策略有三：

一是索尼独自开发的平板。该业务由 Vaio 部门负责，在开发了多个机型后，最后萃选了其中两款，搭载 Android 系统，于 2011 年秋季投放市场。

二是 NGP。重点强调游戏功能，目标是继承并扩大 PSP 缔造出的市场。

三是 PS Mobile。后文详述。



超越智能手机的掌机

最初，它的名字叫作 NGP。2011 年 1 月 27 日，SCE 在东京召开发布会，宣布次世代掌机 NGP 将于 2011 年末发售，这就是今天我们见到的 PlayStation Vita 的对外启动仪式。平井在发布会上说，“它可以让用户体验究极代入感的游戏，是真正意义上的互动电脑娱乐设备。”

NGP 形状上是 PSP 的扩大版，左右各有一个摇杆，采用了与智能手机一样的触摸屏，内置摄像头和通信功能。不过其本质上还是一台游戏机，与智能手机泾渭分明，平井如此解释：“尽管 NGP（PSV）的功能很丰富，但主打还是游戏。这既是 SCE 的遗传因子，也必须成为最大的魅力点。PSP 也是如此，我认为必须要以‘游戏机’的基准来展现给世人。”其后，平井一夫还在各种场合多次以“浓郁的游戏体验”、“强烈的游戏代入感”等字眼强调 NGP 与智能手机的差别。智能手机的确能轻松地玩上一些休闲游戏，但由于没有专用控制器，很难快速精确地操作；下载游戏价格低廉的同时，也注定无法出现 PS3 上的 3A 级大作。PSV 的机能是 PSP 的十多倍，作为掌上设备的同时，还能玩到质量与 PS3 接近的高素质游戏。

负责开发 PSV 的 SCE 第二事业部软件开发部部长岛田宗毅回忆了 PSV 的开发流程：“最早开发的是 LSI（大规模集成电路），LSI 的检讨从 2008 年春就慢慢推进了。其后考虑了多种可能性，决定了外形和操作系统。方案真的是五花八门，对于任何看似异想天开的方案，SCE 方面并没有说这不行那不行，而是不管三七二十一地先做出来看看。背触板、控制器的形状等，也都先有线连接到 PS3 上试试手感，最后确定下的方案，都是服务于游戏功能的。”

比如说 PSV 的操作系统是 SCE 原创的，搭载了网页浏览、推特、视频播放等智能手机的典型功能，不过该 OS 的构造还是服务于游戏。机能的分配上，除了维持 OS 必须的极小部分外，其他的都提供给了游戏部分，无论运行什么游戏，都不会像智能手机那样出现内存不足、拖慢卡机的现象。内置的摄像头也不像智能手机那样以“拍出好看的照片”为目标，而是让摄像头作为一种输入设备，把外界的环境反映到游戏中，这些都是为了与智能手机、平板加以区分。

开发 PSV 的总负责人、SCE 第二事业部长松本吉生表明，开发过程中曾经想过把 PSV 做成“智能手机型的游戏机”。索尼内部还有人提案，无需为 PSV 准备专用实体软件，一切软件销售全靠下载。有 PSP go 的教训在前，SCE 最终决定在实体和网络下载两条路线上齐头并进，摒弃了 PSP 的 UMD 格式，向记忆棒式的实体软件转化。实体发售确保了零售店的利益，下载则实现了近似于智能手机的便捷，索尼打算以这样的游戏机来对抗 iOS 系列智能手机。

然而相比 SCE 以往的游戏机，PSV 还是有些不同的。PS2、PSP 和 PS3 都投入了大量的前期研发经费，与之相比，PSV 的投资额相对较少，初期的价格无需订得太高，也不会造成大规模赤字。2011 年的 E3 上，PSV 公布了实际售价，引来玩家们的一致叫好，实际上那看似低廉的定价，并未给 SCE 造成多大的利益损害，对玩家对厂商都可谓双赢。在平井一夫的体制下，索尼的开发方针与 PS3 时代已经明显不同了。





PS Mobile 的方针转换



PlayStation Mobile 在刚发表时名为"PlayStation Suite"，于 2012 年 6 月改名。冠以 PlayStation 名称的它并非硬件，而是利用软件实现的一个虚拟平台。简单地说，就是"打造一个模拟相同硬件的基盘，在各种机器上运行相同的游戏"。那么对象硬件会选择什么？平井一夫说道："暂且不会限定操作系统，首先在 Android 上发力，确保游戏的数量，然后再想办法往平板电脑上扩张。PSS（当时对 PS Mobile 的称呼）的魅力是让 PlayStation 打入 Android 的世界，采用完全开放的态度，我们不会去挑剔或选择合作对象，任何手机业务从业者和终端制造商都能随便参与。"

原来，PS Mobile 的真身是"虚拟的新 PlayStation"。满足了特定条件的 Android 机器上即可运行 PS Mobile，再从子选项里运行 PS Mobile 的应用软件。事实上，PS Moblie 不仅在 Android 上运行，也可在 PSV 上运行。使用 Android 的手机、平板以及 PSV 上，都可以通过 PS Moblie 运行相同的应用，索尼甚至还想进一步在 PS3 上实现该功能。

2012 年春季以前，该项功能仅预备对应索尼自己的平板、智能手机和 PSV，到 6 月份，中国台湾的智能手机大厂 HTC 决定加入 PS Mobile，用平井自己的话说，"索尼进入了 Android 世界"。需要我们注意的是，PS Mobile 对应的不止是游戏，商务软件、生活软件等一切能在智能手机上运行的应用，都在 PS Mobile 的对象行列中，而且门槛和 App Store 一样低。



只需支付给苹果 99 美元的年费，谁都可以在 App Store 上出售自己的应用。SCE 模仿这种做法，只要收取低廉的开发许可费，谁都可以成为网络上的"付费软件销售商"。对于索尼这样的游戏厂商来说，这一举动可谓巨大的方针转换。

传统的家用游戏机市场被任天堂、索尼和微软三分天下，惯有的作法都是先制作出具体的硬件作为"容器"，吸引软件商在该硬件上开发游戏，根据游戏销量收取权利金，这是惯例也是游戏平台的业务根干。当 iPhone、Android 手机和平板具备游戏功能后，游戏机的主角地位岌岌可危。平井一夫说："智能手机和平板电脑的游戏市场确实在扩大，这是毋庸置疑的事实，既不能无视也无法逃避。不能坐以待毙，于是我们以 PSS 应对。有的用户满足于 PSS，有的用户则会进一步被吸引到 PSV 上。不过有一点必须意识到，这已经不是仅靠做游戏就能获得胜利的时代了。"

PSV 的开发负责人松本吉生同时也负责 PS Mobile，他断言道："智能手机登场后，消费者们消磨时间的方法多样化，开放的网络环境为这种多样性提供了可能。既然如此，PS Mobile 的开放环境也是大势所趋。"

尝试让 PS3 成为一台"开放的电脑"的 SCE 失败了，但是这次，PSV 打算借助 PS Mobile 成为一台"开放的游戏机"，促成这一行动的，恰恰是破坏了传统游戏业界的秩序的苹果，不得不说是讽刺的事实。

2012 TV GAME大赏

媒体评选·掌机篇

2012年度最佳游戏中国玩家评选活动

TV GAME 大赏

媒体评选·掌机篇

专题企划 Special Feature

文 掌机王全体编辑 美编 咕噜

一年一度的TV GAME大赏又在年底拉开帷幕，我们已经在《掌机王SP》的Vol.195辑中夹送了本次大赏的选票，只要参与就有机会赢取主机套装和精美周边。目前，广大读者的投票仍在紧张的收集和统计中，作为颁布读者评选结果前的序幕，本辑将先为大家带来本次大赏评选的媒体意见，由小编们集体评选出各平台、各类型的优秀作品。

主办媒体：





机种篇

相比去年大赏，今年的机种新增PSV，由三足鼎立变为四国混战。其中NDS游戏由于数量过少而未能加入读者的大赏投票名单，本文中同样评选出编辑们认为的年度最佳NDS游戏。

口袋妖怪 黑2・白2

年度最佳 NDS游戏 大奖



在2012年为数不多的NDS游戏中，“最佳游戏”的奖项没有悬念地花落《口袋妖怪 黑2・白2》（以下简称《黑2・白2》）。当然这并不是瘸子里挑将军，即便《黑2・白2》诞生于大作林立的NDS全盛时期，依然可以角逐最佳游戏的宝座。大家都知道《口袋妖怪》是游戏行业的摇钱树，但这块金字招牌从1996年至今17年来未曾褪色，则得益于它稳中求变的发展策略。

《黑2・白2》是首个以双版本发售的资料片游戏，它与之前资料片的最大区别在于，并非将两个平行版本的内容合并在一起（如“金+银=水晶”、“珍珠+钻石=白金”），而是在《黑・白》原有内容的基础上进行大幅度修改重制，如同《火红・叶绿》、《心金・魂银》这些复刻版本那样，这种诚意满满的举措自然得到了玩家的承认与好评。即便是对《黑・白》无比谙熟的老玩家来说，《黑2・白2》所呈现出的依然是一个充满新鲜与未知的全新世界，这让人有什么理由去拒绝它呢？

超级弹丸论破2 再见绝望学园

年度最佳 PSP游戏 大奖

今年的PSP游戏阵容不如以往强力，考虑到国内的受众面，小编原则上并不太想将一款对日语要求较高的文字冒险游戏推上宝座，但毕竟《逆转裁判》和《雷顿教授》在国内均有相当高的人气，而且本作的素质精良的确在2012年内独占鳌头，是推理迷们不容错过的好游戏。

蓝天白云、碧海白沙，希望峰学园的学生们来到南方的著名度假岛屿，再次被学园长黑白熊囚禁于此，学生们想要离开岛屿，就必须互相残杀，只有杀死同伴的最后凶手才能毕业。汹涌而至的猜忌、隐藏心底的杀机，在这种极限状态下，超高校级的谋略杀人事件拉开序幕。

极限条件下的杀人游戏和推理破案在ACG作品里并不少见，本作的出彩之处在于手脑并用的“学级裁判”部分，玩家不仅要像玩推理游戏一样逻辑思考，还要挑战各种迷你游戏，利用探索过程中收集到的证据言弹击破对方谈话中的矛盾之处。高中毒性的剧情、设计玄妙的复杂案件、有血有肉的角色们，为1、2两部故事画上圆满的句号。

立体动物之森

年度最佳3DS游戏大奖

2012年11月发售的本作，在短短两个月的销售时间内销量迅速突破200万，超越领先发足的《MH3G》、《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》、《新·超级马里奥兄弟2》等王牌软件，一举成为日本最畅销的3DS游戏。《任天狗》和“脑白金”的光辉相比NDS时代已然黯淡许多，很多人也同样怀疑这款《动物之森》的新作将陷入相同的苦境，而事实很轻松地打破了人们的疑虑。



本作能给予那些对打打杀杀略感审美疲劳的玩家一方宁静乐土，在没有丧尸、没有火药和刀剑的和平村子里，玩家要就职为村长，以钓鱼、捕虫等活动，在游戏里度过与现实完全同步的闲适活时光，这些活动既平稳又让人不可自拔，简直有逃避现实的嫌疑（褒义上）。动物们个性丰富，性格善良，时而与它们邀约相见，时而携带质朴的道具进行物物交换，让特别是已经走上社会的玩家得到心灵上的治愈。自家中的要素相当丰富，家具的收集、摆放、外观修缮，可做的事情眼花缭乱，使得平静的生活另有一番引人沉迷的忙碌。如果你觉得自己的游戏心态有所变化，对许多主流大作已经懒洋洋地提不起兴趣时，本作或许会张开另一片湛蓝的天空。

Persona4 黄金版

年度最佳PSV游戏大奖

《Persona4 黄金版》（以下简称《P4G》）的素质有目共睹，是每一位PSV玩家都不应错过的经典。本作是2008年PS2游戏《Persona4》的复刻版，增加了大量新要素，也完全值得老玩家去再品味一番。《P4G》的声光效果大幅进化，额外收录的动画、电影和节目等特典使这款游戏更具典藏价值。



作为日本地区销量最高的PSV游戏，在全世界范围的销量也仅次于《未知海域》和《刺客信条III 自由使命》，虽然还无法和3DS的一线大作相比，但对于新生的PSV来说足以算得上一剂强心针。《P4G》还推出了官方中文版，汉化质量还算不错，让国内玩家突破语言障碍，体验到游戏的真正乐趣。在《P4G》为PSV摇旗呐喊的同时，PSV也为《P4G》争足了人气。在《P4G》发售两个月后，由原作改编的格斗游戏《Persona4 午夜竞技场》强势登场，一度成为最为热门的2D FTG，并顺理成章入选了2012年的斗剧大会。而被《Persona4 午夜竞技场》所吸引的FTG玩家，也很容易成为《P4G》的忠实粉丝。

类型篇

各位玩家应该都有偏爱的游戏类型，接下来的这部分，我们将各平台上的游戏打散，按不同的游戏类型评选出各种玩法上的部门最佳，评选包括ACT、RPG、A·RPG、S·RPG、SLG、A·AVG、AVG、FTG、MUG等主流游戏类型。

新·光之神话 帕尔蒂娜之镜

年度最佳 ACT 媒体评选·掌机篇

3DS

《新·光之神话》（以下简称《新光》）是天才设计师樱井政博的多年心血之作，虽然它没有取得预期的火爆销量，却也赢得了媒体和玩家的一致好评，在3DS初期阶段就有如此高品质的作品实属难得，相信它在未来一定也会作为3DS的最佳代表作被人们永远铭记。《新光》是现阶段最能发挥出裸眼3D机能的游戏，3D空战场景火爆刺激，呼啸而过的敌人和子弹令玩家置身于枪林弹雨之中。而地面战部分则采用了目前流行的第三人称射击玩法，玩家利用滑杆控制角色行动，而触摸屏则用来瞄准和转向，虽然这种操作方式可能较难上手，但一旦习惯后就会渐入佳境了，裸眼3D功能也能带来身临其境的体验。



除了裸眼3D带来的战斗体验外，《新光》的系统部分更值得大书特书。游戏中为玩家准备了9大类总计108种武器，各个武器之间的性能都有很大差别，绝无雷同之处，玩家如果把每种武器都用一遍的话就可以玩很长时间，如此大手笔不要说在掌机游戏中，就连家用机游戏和电脑游戏里也是不多见的。与武器配套的还有被动技能和奇迹（魔法），爱好战术策略的玩家可以去研究它们之间的搭配组合，从而开发出各种实用有趣的特色战术，使自己在对战中立于不败之地。

提名 新·超级马里奥兄弟2

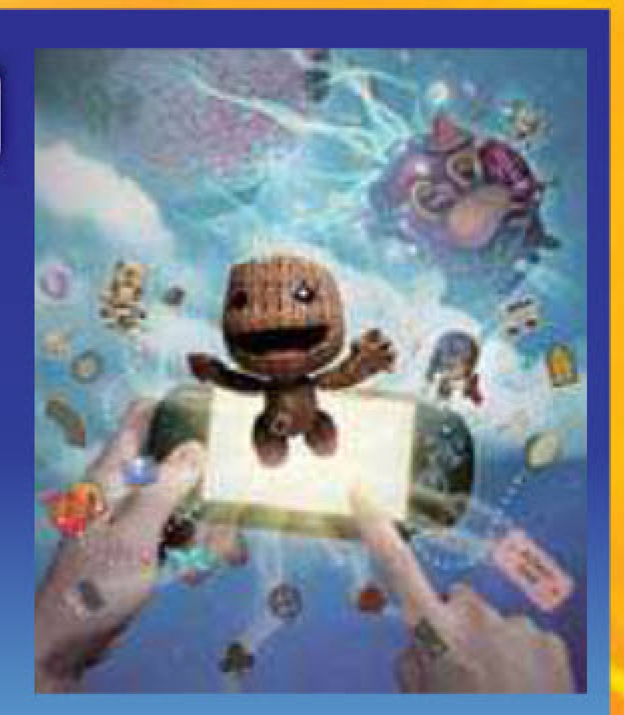
3DS



这款质量安定的续作继承了系列的既有优点，维持了精良关卡设计的同时，在画质上也堪称掌机版2D马里奥的顶点。游戏的完成度非常高，机关和BOSS的难度都设计得相对较低，照顾了不太擅长平台动作游戏的玩家。关卡相比Wii版尽管短了一些，但对于便携机种来说却相当契合，发售后的追加关卡包和金币收集模式也延长了游戏的可玩时间。不足之处在于游戏的整体构架、关卡流程乃至BGM都大量沿用了Wii版《新马》，让玩过旧作的玩家多少缺乏新鲜感。

提名 小小大星球

PSV



作为索尼第一方平台类动作游戏的扛鼎之作，《小小大星球》相对PSV主机发售可谓姗姗来迟。游戏的操作感和系统继承系列传统，画面质量也与PS3保持在同一水准。事先不太被看好的触摸操作，在深入玩味后可觉察到其对玩家编辑原创关卡的促进作用，比如解谜的动作方式、弹珠台、音乐游戏、方块解谜以及射击玩法，有无触摸直接影响到了游戏方式，令它反倒成为本作的亮点。不玩自创关的玩家同样可以领略到玩法新颖的创意关卡，触摸操作的精度和感度均令人满意，谜题类型丰富，为将来要使用触摸操作的游戏也竖立了新的标杆。

Persona4 黄金版



年度最佳 RPG

2012年各大掌机平台的优秀RPG都为数不少，而《Persona4 黄金版》（以下简称P4G）能脱颖而出，既让人感到意外，其实又在情理之中。Atlus出品的RPG一向都特立独行，虽然往往都比较小众，但游戏品质却毋庸置疑，《P4G》自然也不例外。游戏剧情部分自然无比精彩，连续杀人案件和午夜电视之谜吊足了玩家的胃口，玩家在游戏的过程中恨不得一口气打通关，如同阅读悬念推理小说那样欲罢不能。而校园怪谈的故事背景不但时髦值高，又能引起学生玩家的共鸣，仿佛事件就发生在自己身边。游戏对人物的刻画极其到位，几位主要角色的形象都非常饱满，就连大反派都获得了极高的人气。而最终BOSS伊邪那美虽然着墨不多，但她凭借强大的气场也令人久久难忘。



《P4G》的另一个亮点则是“RPG战斗+AVG养成”式的独特系统，虽然这是Atlus的RPG的惯用手法，但对于首次接触到该系统的玩家来说还是颇具吸引力的。战斗是所有RPG都必不可少的环节，但却不是《P4G》的全部内容。在战斗之余，主角可以约其他角色逛街出游增进感情，可以种花钓鱼陶冶性情，也可以四处打工增长个人魅力值，而上课、考试、野炊、节日祭这些校园活动在游戏中也一个都不少。主角在游戏中所做的事情，也就是日常的校园生活，这让学生玩家感到无比亲切。

提名 口袋妖怪 黑2·白2 NDS



《口袋妖怪》历来都是重系统轻剧情，但这个现象从《黑·白》开始有所改观，深刻而不晦涩的世界观设定堪称游戏的一大亮点。《黑2·白2》也继承了这个好传统，不但游戏的主线流程饱满充实，而且支线部分也相当精彩，通过“回忆链接”的系统将游戏中主要角色的身世背景娓娓道来，使玩家对游戏剧情也刮目相看。

《黑2·白2》的系统部分也一如既往的出色，在前作基础上增加了大量新要素。如大受好评的“口袋坞”可以让玩家参与电影拍摄，带来前所未有的全新体验；加盟大道中的设施建设和招揽顾客，则有几分社交游戏的味道；奖章收集则是目前流行的成就和奖杯系统的翻版。对于热衷对战的老玩家来说，《黑2·白2》除了对战地铁外，还准备了白色树洞/黑色摩天楼、世界锦标赛、健身房等有趣的对战设施，足以让人流连忘返。

提名 勇气原点 飞翔妖精 3DS



本作是SE打造的全新RPG品牌，世界观沿用了SE招牌的水晶设定，玩家控制四名角色组成的小队在广阔的世界中展开冒险。与传统RPG不同的是，本作新加入了BRAVE & DEFAULT系统，玩家可以选择透支或储存3个回合的行动机会，由此可以实现对杂兵一回合解决战斗的效果，令游戏节奏大幅度加快。多达24个职业也为玩家提供了无限的组合可能，善加利用的话甚至能诞生出一些邪道的打法。此外，与好友玩家的联动也是本作的一大亮点，好友不但可以在初期提供强烈的战斗帮助，在最终战时更会令剧情进一步升华，催人泪下。

年度最佳 A·RPG 媒体评选·掌机篇

伊苏 塞尔塞塔的树海

PSV

知名的动作类角色扮演系列借助新平台得到全面进化，系统上沿袭了大受好评的《伊苏7》，热血的BGM和爽快的推进节奏维持了系列的一贯优点，并在游戏初期就兑现了厂商“全新平台全新进化”的宣传口号。剧情维持了《伊苏》一贯的轻松制作，略显平淡的同时并没有破绽和矛盾，玩家可以把注意力聚焦在严加锤炼的动作性上。实机的画质比高质量宣传片中演示的更为优秀，各种画面效果非常炫目，硬件的升级令流程里极少出现拖慢，有充裕的机能令场景里出现巨大杂兵。从最新公布的《闪之轨迹》来看，本作也确实为Falcom在次世代掌机平台上的制作打下基石。

操作同时对应按键和触摸，蓄力也无需一直按键，改为随时间经过自动蓄积。亚特鲁速度的提升也增加了爽快感，不过由于节奏过于流畅，反而需要去“费劲”适应一番。作为深度要素的依赖委托、装备锻冶、技闪、树海的详细地图作成，都令本作非常耐玩。

提名 那由多的轨迹

PSP

依然是Falcom的作品，坦白说本作之所以获得这个提名，与2012年掌机平台上少有优秀的A·RPG不无关系。虽是“《轨迹》系列”的衍生作品，但玩法更像《双星物语》。探索和战斗的交替节奏相当不错，Easy模式也照顾了不太擅长动作游戏的玩家。不过相比前文的《伊苏》，本作几乎完全放弃了剧情部分。虽然缺少深度要素，并且读盘方面的优化也做得不是很好，不过优秀的画面和BGM，颇有乐趣的BOSS战还是值得玩家去一试的。



年度最佳 S·RPG 媒体评选·掌机篇

火焰之纹章 觉醒

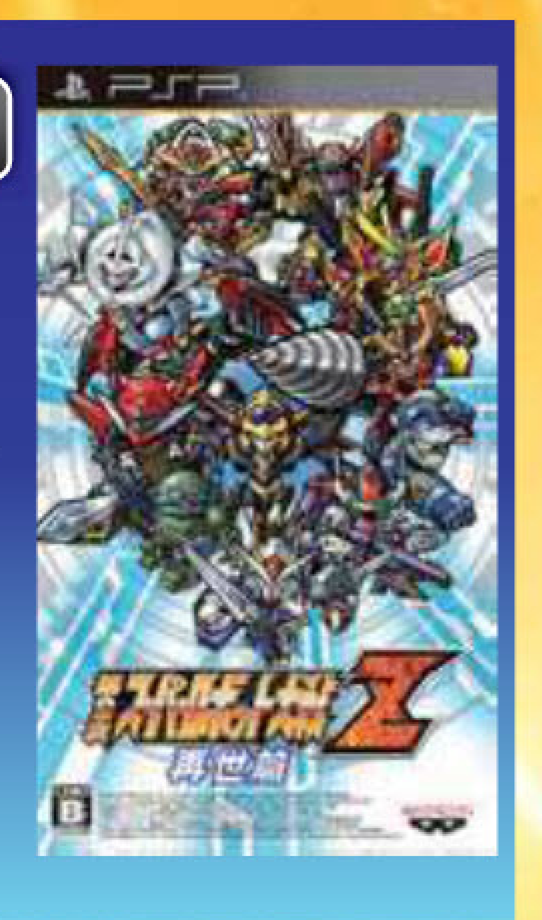
3DS

“《火纹》系列”可谓日系S·RPG的鼻祖，从1990年首作发售起至今经过了22年之久，期间一共推出了13部作品，整整伴随了一代人的成长。而《火焰之纹章 觉醒》则是集历代大成之作，标题“觉醒”拥有多重含义，其中也包含有历代经典的“觉醒”，除了兵种相克、支援对话、升级转职、分支剧情等经典要素之外，浓缩了历代《火纹》精华部分的DLC内容也是本作的一大特色。虽然海量DLC的总价格早已超过了游戏本身的售价，但DLC中那些经典关卡的重现以及马尔斯、辛格尔德等元老角色的回归，还是能让老玩家回忆起当年彻夜奋战《火纹》时的青春时光，自然也就心甘情愿掏钱购买了。



除了历代经典元素的“觉醒”以外，本作也包含有不少新鲜元素。自由地图关卡可以让玩家刷个痛快，只要自己愿意花时间，可以把每一个喜爱的角色都练到最强水准，再也不用为经验值的分配而烦恼。双人组队行动也是比较有特色的战斗系统，不同角色之间的相性组合值得玩家去反复研究。

提名 第二次超级机器人大战Z 再世篇 PSP



“《机战》系列”只要不是太过异类的周边作，必然能在该奖项中占得一席。作为PSP末期大作，讨巧地对《破界篇》予以沿袭，改良了前作一些不太完善的地方。如地图上的图标会随着画面的缩放而变色，敌我双方部队更加容易区分等，让本就照顾新手玩家的《机战》更加降低了其门槛。战斗画面基本穿插了原作的经典镜头，或再现原著OP，演出场面非常有爱。此外，作为出场阵容最为华丽的《机战》作品之一，剧情上统合了如此多的动画，在网罗了各部原作重要剧情的基础上构建出一个没有割裂感的故事，也让人比较满意。

提名 跨界计划 3DS



从出演阵容到游戏系统，再到制作规模，本作在问世之前就备受期待，部分小编甚至以其为契机购入了3DS。以游戏明星为卖点的本作在战略上作出了最大限度的妥协，战斗要点从策略性转移到按键精准度上，有着一定的操作乐趣。角色战斗时的画面演出华丽，不同厂商不同作品穿插了有趣的剧情，这种以角色魅力为卖点的游戏，只要有SEGA、NBGI和Capcom三家顶尖日厂的资源，便不愁玩家不买账了。

年度最佳SLG 媒体评选·掌机篇

SD高达G世纪 超世界 PSP



“《SD高达G世纪》系列”的特色一向是作品收录及时、收录机体数量多、作品齐全等，不过很多玩家都忽略了这其实是一个战略性很强的系列。自从游戏可以反复刷等级、刷点数、刷资金之后，很多人对系列的评价都是“只要肯刷，难度不高”，但是你有没有试过不刷呢？在每关获得的资金、经验、点数有限的前提下，如何分配这些宝贵的资源就成了难题。尤其是在游戏初期，玩家的机体、机师都不算好，究竟是留着初始的机体和机师慢慢培养呢，还是攒够了钱和机体经验购买主角机师机体再来培养呢？这样两难的问题无时无刻不在困扰着玩家。同时，关卡的攻略也会相当成问题，由于战斗力不足，想要达成穿越的触发条件就比较困难，更有甚者，本作中达成了关卡的终极挑战后，所有客串登场的友方机体都会变成敌对，对于不刷玩法而言是个极大的挑战。另外，你以为刷出一母舰强力机体就无敌了么？玩玩EX关卡就会发现，在这里达成条件后刷新的敌人，其属性就是玩家母舰里各种机体的复制，试试自己和自己的主力部队战斗有几分胜算吧。

提名 信长之野望 天道 威力加强版 PSV



作为如今极少数的正统历史战略SLG，《天道PK》秉承了系列一贯的高门槛，对新手玩家有着些许障碍。游戏的内政相比前两作略有简化，不过军事乐趣突出，即时战斗系统令不少RTS战略均能得以应用，针对AI的“思维”弱点使得战术的运用空间更为广阔。丰富的编辑项目和局部战争的群雄霸权模式让玩家能更加集中发挥指挥官创意，不过由于游戏内的编辑功能太过强大，过度运用也有破坏平衡性的危险。

生化危机 启示录

3DS

年度最佳 A·AVG 媒体评选·掌机篇

虽然没有被编上系列的正统序号，但游戏体验堪称《生化》中的佳作。剧情介于4代和5代之间，全篇由12个章节构成，每一章的末尾都设置了悬念，引得玩家迫不及待地发展剧情，仿佛一部扣人心弦的美剧。操作感觉与5代相近，视点能够从主观视点切换成追尾视点，非常贴心。主人公的移动较为迟缓，在面对敏捷的敌人时几乎很少能够拉开距离，令战斗极为紧张刺激。《启示录》的画面水准堪称3DS游戏中的巅峰，实机画面完全不逊色于宣传片演示，丰富的场景在裸眼3D机能的烘托下带给玩家强烈的视觉冲击。恐怖气氛的渲染让“回归系列原点”的宣传语得以实现，场景设置、光影效果、音乐音效以及丧尸们的登场方式，都能够让玩家绷紧神经，不似后期正统续作中那般大杀四方了。



提名 重力异想世界

PSV

由官方定义成A·AVG的本作实际更具动作游戏的特征，重力引擎制作精良，以此为核心展开的解谜极具新鲜感。通过改变重力，玩家可以真正意义上地探索城镇的每个角落，自由度高。多彩的重力动作让战斗异常激烈，能力成长要素让不擅长动作游戏的玩家也能完成各项挑战，难度调整堪称绝妙。剧情演出采用日系游戏里较为少见的美式和法式漫画风格，不过绘画风格并不会令日系玩家不习惯。通关之后可以觉察出制作人故意留下的悬念与伏笔，《重力》应该会在系列化的道路上继续走下去。



提名 纸片马里奥 超级贴纸

3DS

作为《马里奥》的衍生系列，这款《纸马》新作继承了系列一贯的童趣和2D纸片角色，以“贴纸”为关键词，带来了马里奥的最新冒险。收集各地的贴纸既是马里奥在剧情里的使命，也是帮助玩家打倒敌人、解开机关的核心所在。将随处可见的贴纸揭下后暂存在贴纸册，可根据情况随时调用，一些看似无用的素材贴纸能够在商店里被赋予新的功能。游戏的解谜环节非常出色，除了借助前文叙述的贴纸外，还要利用立体转化成平面的空间变换法，毫无冷场地遍布于整个流程。





超级弹丸论破2 再见绝望学园 PSP



自2010年发售的初代在推理型AVG领域引发了一股热潮后，续作也将其优异之处发扬光大。压倒性的绝望感以及与绝望坚持斗争的高中生们自相残杀的主题；天马行空的想象力造就的残忍圈套，但推理过程却不失严谨；表面上加入大量潮流元素走流行路线的高人气角色却加上血腥的处刑。各种反差的灵活运用让作品拥有了让人欲罢不能的魔性魅力。作为一款AVG，文字部分的表现极具风格无可挑剔，而难能可贵的是其在“学级裁判”部分所展现出的动感：除去玩家脑内思考的逻辑以外，几乎就等于是在玩一款ACT迷你游戏大集合。即使玩家能够成功推理出答案，但手上功夫不过关的话，照样会被卡住（当然难度可以降低就是了）。大量ACT要素的引入，让推理部分飞跃出“绞尽脑汁的沉默作业”这一传统AVG框架，同时也通过手脑并用，带给玩家一种前所未有的紧张体验。但是不要忘记，当玩家千辛万苦解决所有圈套、破除谜题、让真相水落石出大白于天下之际——等待着他们的并非酣畅淋漓的成就感，而是亲手将另一名同伴送上绞刑架的无奈感。这种反差也是制作组极力营造出的魅力之一。

提名 极限脱出 善人死亡 3DS/PSV

初代在NDS上登场后引起了不小的话题，本作再接再厉地继承了近似“神棍”的超科学世界观，新旧主人公们鬼使神差地再度参加了数字9游戏。故事构成比前作更为大气，推进流程的线索也不再局限于数字的排列组合，多周目游戏时无需再被强迫游玩相同的密室。密室脱出部分相比前作难度提升，设计得与剧情丝丝入扣，而多周目这一原本应该游离于故事外的游戏方式，竟也在剧情里得到完美诠释，剧情发展可谓完全出乎玩家意料。



提名 雷顿教授对逆转裁判 3DS



又是一款跨厂商合作的游戏，然而本作并不以堆角色为卖点，两大系列的合作更多地体现在各自的核心系统——解谜和法庭辩论上。蒸气朋克背景的《雷顿》与强调真实感的《逆转》结合得没有任何不协调之处，街景美丽，音乐动听，特别是激烈的法庭辩论很有临场感。比如现场的气氛、凶器的持有方式等细节，都在视觉上得以再现。对话节奏良好，悬念设置得当，玩家能一直保持着探索的好奇心推进流程。值得挑剔的大概只有《逆转》方的声优，和一时铺得太开而最终收束得较为僵硬的剧情，不过某种意义上这也算“《雷顿》系列”的小小通病了。



街头霸王对铁拳

PSV

世界范围内最受欢迎的2D和3D两大格斗系列联合，使本作在发售前就备受关注。PSV版比PS3版晚半年发售，对之前备受争议的BUG进行了调整，尤其是事先在碟里内置了12名角色的数据，却必须通过付费DLC解禁的手段很遭玩家诟病，不过这些问题都在PSV版中得以解决。玩家初期便可选择全部55名角色，按照自己的喜好组成双人队伍，迎战其他对手。游戏系统以《街霸》为基础，没能体现出《铁拳》角色的特色是较为遗憾的地方，不过个性十足的人设和绚烂多彩的背景为玩家提供了华丽的舞台，角色们的招式经过了精心设计，除了《SF》和《TK》的角色外，连洛克人、吃豆人等角色也打得有模有样。技能装备系统一定程度上降低了对初学者的门槛，PSV和PS3的跨平台联动可让玩家在家中使用PS3、在室外使用PSV与朋友对战，使用Wi-Fi或3G功能后令对战环境进一步扩大。然而不可否认的是，本作存在平衡性上的短板，对战的严谨度相比正统《街霸》尚有一定差距，不过在2012年，它还是当之无愧地是制作得最为用心的一款原创FTG。



提名 苍翼默示录 连续变换 扩张版

PSP

本作是2011年底在PS3和PSV平台上发售的同名作品移植版，游戏的发售日靠后并且在机能相对较低的平台上发售，在收录了原作丰富的模式和内容的基础上，另行追加全新要素。新的BBQ模式收录了《苍翼默示录》全系列的相关谜题，原先需要付费下载的系统语音也一并附送，非常厚道。作为一款FTG，游戏的自身素质也相当优秀，人设、系统、招式设计以及打击感都堪称业界标杆。



提名 索尼全明星大乱斗

PSV

表面看似乎是向《任天堂全明星大乱斗》致敬的作品，但实际游戏后能体验到独到之处。虽非正统格斗，但游戏的角色绘制和背景画面均十分用心，变化多端的场地上陷阱重重，玩家常常要应对敌人和关卡的双重刁难，欢乐度极高。另外作为一款乱斗游戏，本作的攻击方式意外地丰富，弱中强三种攻击配合方向键能打出多种花样，角色之间的使用差异也非常大，研究乐趣十足。



年度最佳 MUG 媒体评选·掌机篇

DJ Max TECHNIKA PSV

2008年，街机版的《DJ Max TECHNIKA》（以下简称DMT）作品首次进入玩家们的视野，其具有革命性的触摸式玩法给广大音乐游戏爱好者们留下了深刻印象。时隔一年，该作被正式引进到中国大陆（官方译名“DJMAX旋风”），大陆玩家终于有机会亲自体验到这款作品的魅力。不过，“《DMT》系列”毕竟是街机作品，玩家的游玩肯定会受到硬件方面的制约，再加上各地街机环境发展情况不一，因此并非所有玩家都能有同等的机会接触本作，而PSV平台的出现彻底改变了这一点。



PSV的机能特性与《DMT》的玩法相当吻合，因此制作方没有放过这个大好的机会，为广大粉丝带来了一款质量优秀的掌上《DMT》作品——《DJ Max TECHNIKA TUNE》（以下简称DMTT）。本作在音乐上综合了已经上市的三款街机版作品中的热门歌曲，还精选了系列其他作品的经典曲目，并将部分曲目的MV进行了重置。由于PSV的屏幕比街机版的屏幕要小，因此《DMTT》同屏显示的音符行数有所减少，但增加了正面触摸与背触相结合的演奏模式，让玩家能随时随地地体验到街机般的演奏乐趣。

提名 初音未来 女歌手计划 f PSV

《初音》问世以来在掌机的音乐类游戏里地位稳固，每年视频网站上的大量新曲为游戏源源不断地输送着新鲜血液。游戏操作简单，登陆新平台后歌手们的建模更加靓丽，配上精心编排的舞蹈，让玩家很轻松地演绎自己的华丽舞台。32首曲目的PV均出色再现了各自的世界观，曲目质量之高令没有听过原曲的玩家在几次游戏后被音律感染到不可自拔。游戏对应PSV的AR功能，可以将日常生活中的背景用作初音的舞台，并与初音合影留念。难度方面维持了一贯的从简单到EX，不过奖杯设置得难度较低，花上一定时间后无需太高技巧也能获得全成就。



提名 太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠 3DS

老牌音乐游戏系列在3DS上的最新作，仅用鼓面和鼓缘两种按键操作演奏出最硬派的鼓点！本作收录了50多首人气曲目，音质相比NDS版有了明显提升，角色在3D机能下跃然而出，可爱度满点。这次依然保留了大受好评的冒险模式，咚酱将化身为勇者与小龙一同闯荡幻想世界，以演奏太鼓的方式与敌人一较高下，RPG式的克敌制胜与音乐游戏的核心机制得以优秀结合。默认的3个难度让无论什么水平的玩家都能乐在其中，鬼模式也给热衷钻研的达人提供了发挥空间，掌机上的音乐游戏同样值得反复挑战。



其他篇

按照游戏的制作工序、应用人群以及出身条件，本篇中评选出了年度最佳原创、最佳复刻、最佳休闲以及最佳动漫改编4个奖项。

重力异想世界

PSV

年度最佳 原创 媒体评选·掌机篇



本作受众多国内外媒体交口称赞，多次揽得大奖。作为PSV的初期佳作，它的原创性不仅在于“重力”的品牌，而是从游戏方式、画面素质、剧情表现上都鹤立鸡群，不仅埋下了续作的伏笔，也为今后的PSV游戏竖立了榜样。“箱庭式”（指封闭空间下的盆景模型）的冒险游戏比比皆是，然而大部分游戏无论将冒险场景构筑得如何精细，都必定存在着可进和不可进的区域，而本作由于解放了垂直坐标得束缚，令玩家的探索空间和路线几何级增长，是完全展现了PSV机能魅力的优秀作品。

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆

3DS

年度最佳 复刻 媒体评选·掌机篇



首先需要申明的是，该奖项颁给本作有着左右两个极端的争议。玩家对复刻游戏的要求不一，有的希望尽量还原原作风格，仅仅予以高清化的同时，加入更多丰富的剧情、角色或任务；而有的则希望复刻能借用崭新的系统，完全以新的面貌示人。本作毫无疑问地是后者。游戏无论是画面还是系统，都完全向“《怪兽统领者》系列”靠拢，虽说是《特瑞的神奇大陆》的复刻，游戏的玩法上与原作早就千差万别。今年另一款大受好评的复刻，即《Persona4 黄金版》则基本属于前者，复刻的用心程度同样值得称颂。曾有许多玩家说希望以《P4》的引擎复刻《P1》、《P2》，这个愿望基本无望实现，而看着隔壁的本作，不由得令人羡艳。

立体动物之森

3DS

年度最佳 休闲 媒体评选·掌机篇



《动物之森》以高度的社交性和无目的性为系列特色，传统游戏往往喜欢以“壮绝的史诗故事”、“多彩的支线任务”作为宣传口号，但这恰恰是《动物之森》刻意去回避的。坦白说本作乃至该系列都不太适合集中钻研一段时间、挖掘了所有要素后丢弃在一旁的“任务制”游戏方式，游戏中流逝的时间与现实全天即时对应，操作简单，系统深入浅出，玩家任意时间登入游戏都可以找到一些有趣但又没有明显目的性的事情做，在平平淡淡的收集与交流中会心一笑。

机动战士高达SEED 激战宿命 PSV





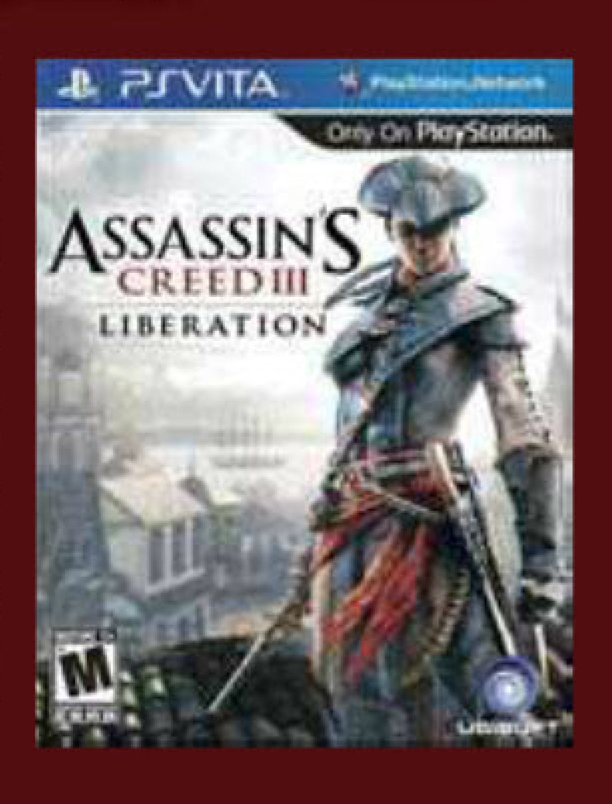
笔者一直认为这个奖项的一大作用，就是帮助动漫迷们去伪存真。动漫改编游戏是众多游戏中的异支，在原作的支撑下，它们无需很高的素质就能让狂热粉丝买账，轻松达成厂商的期待收益。不过对于玩家个人而言，当然希望自己钟情的原作被诚意改编，而《高达》、《龙珠》、《火影忍者》均是动漫改编游戏中的佼佼者。今年的PSP上虽然动漫游戏纷出，但总体素质一般，要么是以观赏剧情为主的文字类AVG，要么是以同一套简陋引擎打造的动作小品，本作则是《高达战争》的系列续作，收录了《SEED》和《SEED DESTINY》的多架机体，再现了原作中名场面，并加入原创任务。换装机是本作最富乐趣的地方，机师技能可自由更换，操作手感上也没有可抱怨的地方，尤其是对于机体的外形和细节的忠实再现，足以令高达迷们倾倒不已。

单项篇

画面、音乐和剧情是评价一款游戏的直观标准，是游戏体验外的主要包装，该篇把在这三个方面有着卓越表现的3款游戏单独列出，为玩家的鉴赏品味提供参考。

刺客信条Ⅲ 自由使命 PSV

年度最佳 画面



《刺客信条》和《使命召唤》当初宣布登陆PSV时，曾被认为是PSV能够赖以逆转的王牌级软件，事实上欧美大厂却始终不把注意力集中于掌机，以至于这两个名系列的掌机最新续作在质量上遭人诟病。不过，厂商优秀的技术力和现有引擎至少保证了游戏的精致画面。背景与人物的贴图极为精美，操作时角色的动作非常流畅；过场动画部分，镜头的运用虽略有瑕疵，总体上也相当精致；沼泽地形的水面几乎以假乱真，尤其是攀登到野外或城镇的高处时，广角度的风景美丽异常，配上动听的效果音，让玩家很容易就在这个近现代的西方世界中流连忘返。

勇气原点 飞翔妖精 3DS

年度最佳 音乐

这次SE一反常态没有继续使用植松伸夫或是本社的其他作曲家，而是将《勇气原点》的音乐部分交给了在动漫宅中人气绝顶的幻想乐团Sound Horizon的核心人物Revo负责。从同人乐团起步的Sound Horizon经过10年发展，在启用了大量实力歌手以及Revo谱写的惊艳曲目的推动下，影响力不断扩大，本作的OST更被称赞为“神曲云集”。野外的徒步、乘船、飞空艇的曲目均保持了《乐园幻想物语组曲》的空灵感，通常战斗与BOSS战的BGM能在短短几秒内便充分调动起玩家的热烈情绪。该游戏的音乐演奏会也于日前在日本的横滨举办，现场气氛热烈异常，最终BOSS战的曲目不仅热烈动听，演奏技法也极具难度，唤醒玩家心中的“勇气原点”。

超级弹丸论破2 再见绝望学园 PSP

年度最佳剧情



初代的剧情埋了下不少大坑，让玩家们早早便开始想象续作会如何填坑。果然 Spike Chunsoft 并没有让大家失望，除了游戏本身以外，外传小说、漫画等周边全线出击，务求营造出一个完整的《弹丸论破》世界。说回游戏续作本身的话，一开始前几章虽然故事扣人心悬，但除了充满疑点的某几名疑似前作的角色和标志性吉祥物黑白熊外，似乎找不到跟前作剧情的任何接点。就这样玩家带着丝丝疑惑进入最终章，剧情却忽然峰回路转，不仅解决了关于本作与前作接点的疑问，还让本作剧情中一些看似荒诞无稽的要素也得到了圆满的解释。不止宣扬正邪较量、人情冷暖，连层层包裹的阴谋亦在最后揭开面纱，让前期似乎单纯享受着杀人游戏的愉快型犯罪也有了更深一层的意义。另外在游戏通关后开放的特典中，收录了原创的假想短篇小说，在完善初代角色形象的同时，对一些细节亦进行了补完。综上所述，本作的剧情和同时出击的各种周边可以说已经完整交代了围绕着《弹丸论破》的所有谜题，对于从未接触本系列的玩家来说，亦有了进行完整体验的理由。

以上就是 2012 年度 TV GAME 大赏掌机部分的编辑评选内容，希望对读者朋友们起到一定的指引作用，查漏补缺 2012 年的优秀作品。在下一辑，我们将带来本次大赏活动的读者评选部分，敬请关注。

在上辑《游戏文化频道》栏目中，我们畅谈了有关RPG育成系统中的构筑元素，而育成系统中的另一个组成部分——开拓元素，将在本次栏目中进行分析。各位读者朋友有什么建议的话，欢迎来信交流吧。

游戏文化频道
GAME CULTURE CHANNEL

文 koflover 编 胧月

RPG育成系统剖析 开拓篇

开拓元素的定义

开拓元素是笔者自己下的定义，特指在RPG育成系统中需要玩家不断“开拓进取”的游戏要素，也就是英语里俗称的Farm，并非本身的字面含义。玩家在游戏中的每一次努力，都可以得到相应的回报，就如同开拓疆土那样一点点不断发展壮大。诸如提升等级、装备更新、成就积累这些育成系统内容，其实都在开拓元素的范畴之内。单纯按照字面意思来说的话，玩家在游戏中每次对未知内容的探索、对困难障碍的挑战以及游戏时间的推移，都可以算作“开拓元素”，只不过这些内容超出了RPG育成系统的范围，所以在这篇文章中我们就不再去专门探讨了。


▲开拓元素在各类游戏中都无处不在。

早期的RPG并没有多少开拓元素可言，玩家只需要不断打怪提升等级和积累金钱，并及时更新身上的装备就可以了。这类RPG的主要内容也就是流程部分，一旦玩家完成流程内容并通关，这款RPG也就没什么可玩的了。为了使玩家能够玩上更长时间，厂商在RPG育成系统方面想出了很多有趣的点子，而这些都可以归结到构筑元素和开拓元素这两大组成部分中。我们已经在上辑探讨过构筑元素部分，这次就来分析一下开拓元素吧。

无尽的任务

现如今“任务系统”已经成了主流RPG不可或缺的内容，上至大型的MMO・RPG，下至手机平台的一些小品级RPG，都少不了任务这一环节。究竟哪一款游戏开创了任务



▲《无尽的任务》是MMO・RPG的里程碑之作。

系统已经很难考证，比如著名的FC平台RPG《重装机兵》就有一个"通缉令"系统，按道理来说应该属于任务的范畴，而在《重装机兵》之前，相信一定也会有采用类似任务系统的RPG。真正将任务系统的概念规范化，并将其发扬光大的RPG，当属在1999年推出的《无尽的任务》（EverQuest），这款游戏由SCE美国分部旗下的工作室989 Studio开发，并在2003年移植到PS2平台，由于包含的任务数量多到恐怖，所以才有这样的名字。《无尽的任务》将玩家在游戏中可以做到的事情几乎都用任务去实现，不但解决了新手教学问题，又可以靠任务来串联整个主线剧情，引导玩家不断发掘游戏中的开拓元素。虽然该系列已经不复当年之勇，但它所确立的任务系统足以为后来的游戏树立起标杆。

任务系统可以充实RPG的游戏内容，但事无巨细的任务也会极大地限制玩家的自由。毕竟每个玩家在现实生活中往往都要面临工作或学业的压力，如果在游戏中也要被强迫做各种任务的话，那就真成了游戏的"打工仔"了。这种情况在许多MMO・RPG中都很常见，本来是用来放松休闲的游戏，结果玩起来却苦不堪言，甚至比一些脑力劳动的负担还要大。其实，游戏中并没有绝对的自由可言，只有玩家遵守游戏规则的约束，游戏才能够进行下去，比如说《超级马里奥》中玩家只能奔跑跳跃而不能自由飞翔，《街头霸王》中的一套连续技无论如何也不能把对手秒杀，《怪物猎人》的武器合成也必须要凑齐指定的素材才行，但玩家在这些游戏规则的限制下依然拥有足够的选择权，所以不会有一种被强迫的感觉。RPG的任务系统也是如此，只要这些任务能给玩家真正带来"角色扮演"的感觉，使玩家体会到RPG应有的乐趣，玩家也就不会把它们当做负担了。

任务系统所起到的作用类似于"航海日志"，玩家可以随时任务列表信息，从而了解当前有什么任务要做，任务应该以什么方式去完成，任务的完成度进展等等。有了任务的提示后，玩家就不再需要流程攻略的指导，只要了解游戏的基本系统内容就可以独立完成游戏了。任务还能激发起玩家的探索欲望，很多与游戏进程无关的支线情节很容易被玩家忽略掉，但如果有任务提醒的话，那么相信大多数玩家都会愿意把这个支线情节的任务先完成，然后再去进行主线情节的下一个步骤。另外，玩家完成任务后都会得到较为丰厚的回报，任务奖励一般都是大量的金钱和经验值，有时候也会赠送一些当前时期的强力装备。不过这种任务奖励说到底只是"朝三暮四"的把戏而已，表面看来玩家可以通过任务来大赚一笔，但由于击败怪物后所获得金钱和经验值都大幅度下降，玩家不能靠不断打怪物来反复获取金钱和经验值，实际上是大大吃亏了。至于任务赠送的强力装备，其实跟迷宫宝箱里开出的装备并没有本质区别。

如果把RPG的开拓元素比作浩瀚的大海，那么任务系统就如同指引船只前进的灯塔，对于大部分玩家来说，任务可以告



▲如果使用金手指等修改手段破坏了游戏规则，那么游戏也会丧失原本的乐趣。

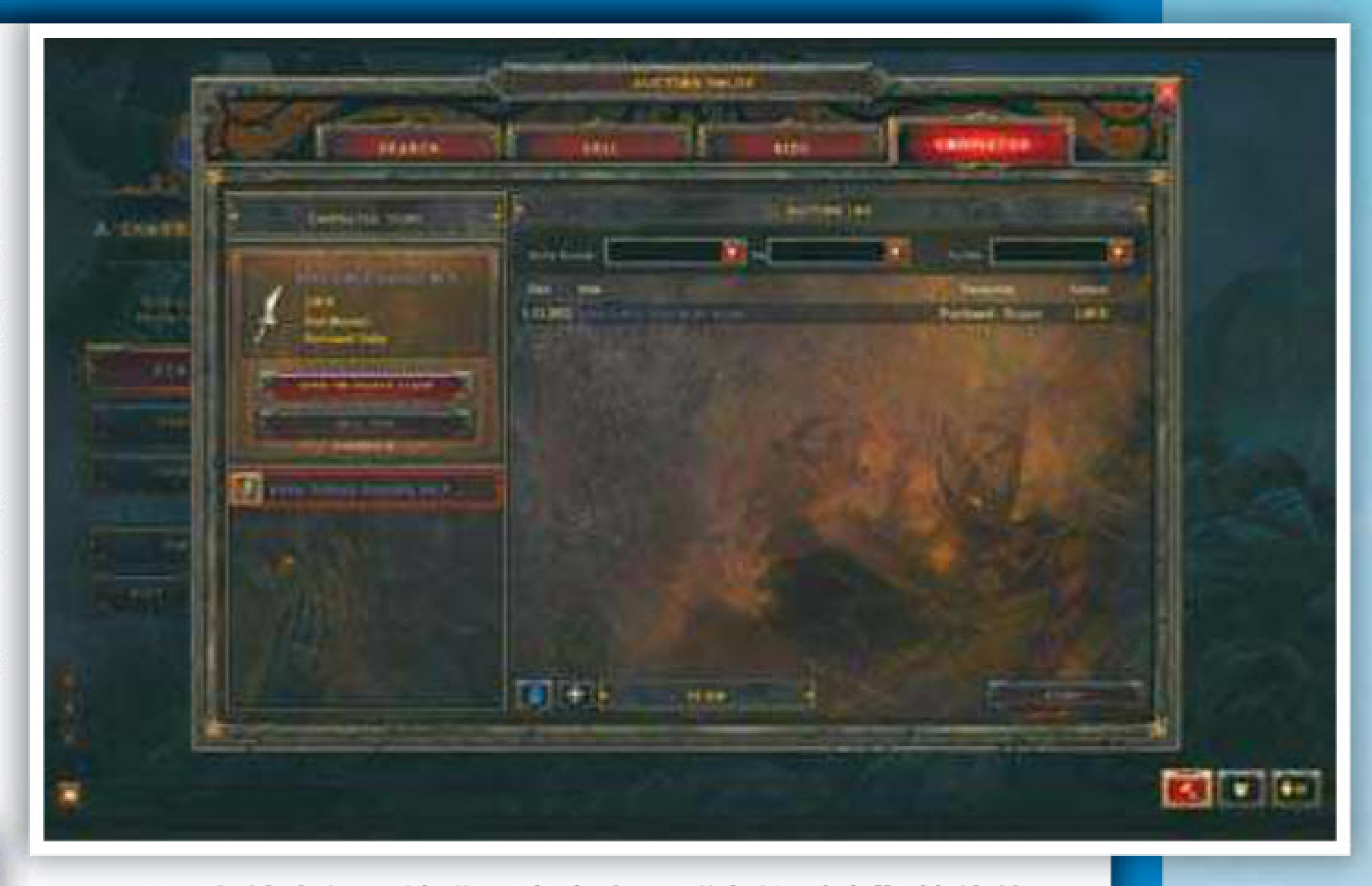
诉他们为什么要去开拓以及怎样去开拓，“How&Why”是每一款游戏在策划之前都必定要考虑到的问题。有任务的一步步引导和督促，玩家在进行开拓时就不再是闷头苍蝇，而是能够进行周密的计划和思考了。许多游戏虽然没有任务系统，但奖杯和成就系统也是一样的性质，只不过奖杯和成就往往是在不知不觉中完成的，而任务则需要听从指示、按部就班才行。

神器在手，天下我有



▲任务中的说明文字足以起到攻略的效果。

“使自己扮演的角色变强”是RPG育成系统的核心目的，在一般的RPG中，“使角色变强”的方式主要有以下两种，一是提升角色的等级，二是强化角色的装备。无论是等级的提升还是装备的强化，最终的结果就是提高了角色的属性数字，使玩家不通过金手指等修改手段，也能在游戏中体会到“天下无敌”的成就感。升级是一个需要花时间和体力的苦差事，只要玩家能耐得住性子不断练级就行了，并没有多少技术成分和变化因素在内。而装备强化则不然，同级别的玩家所拥有的装备可能是天壤之别，低级别的神装玩家可能胜过高级别的平民装玩家，通过装备的好坏就可以鉴定出这名玩家到底是“高富帅”还是“矮穷挫”。在单机RPG中，每一位玩家都会把“拿到最强装备”视作游戏完美通关的重要部分；而在注重竞争



▲现金拍卖行系统进一步肯定了“虚拟财产”的价值。

和攀比的MMO・RPG中，拥有最强装备就如同拿到了屠龙宝刀，可以“号令天下，一统江湖”。这也难怪在许多MMO・RPG中，一件高级装备就可以卖出天价，“虚拟财产”的概念也由此而来，游戏厂商为了自己的利益，也想方设法鼓励装备交易这种病态行为，比如《暗黑破坏神3》中的“现金拍卖行”就是为了这个目的。

由于游戏中的高级装备拥有巨大的价值和诱惑力，所以入手难度也非常高，装备的入手难度与稀有程度成正比，而装备的稀有程度也决定了装备的价值。为了加大高级装备的入手难度，游戏设计者绞尽脑汁想出了许多古怪刁钻的点子去为难玩家，常见的手段有降低掉落几率、利用素材合成以及装备强化升级这些，而且这几种手段往往会结合在一起使用。不过玩家也不要怪罪游戏设计者的险恶用心，毕竟这只是游戏规则的组成部分而已。如果每个玩家都能够轻而易举地获得高级装备，那这个游戏也就没有所谓的平衡性可言，乐趣也会大大下降。以FC平台的《重装机



►虽然刷装备的过程辛苦，但玩家却乐此不疲。



▲虽然中文版的《重装机兵》包含有不少BUG，但却是不少玩家的RPG启蒙之作。

兵》为例，玩家在游戏中期可以通过自动售货机的抽奖来入手一件神器“军号”，它的效果是大幅度提升己方团队攻防，使任何敌人都变得不堪一击，玩家接下来的整个游戏过程虽然很轻松但也非常无聊。好在无敌的军号只是《重装机兵》中文版特有的BUG而已，日文原版的军号可没有这么厉害。

降低装备掉落几率是大多数RPG都惯用的手段，相比起能够在宝箱里固定入手的高级装备，打败怪物后不经意间掉落的高级装备更值得玩家去珍惜，毕竟不是人人都有这种好运气的。在早期RPG中，玩家为了确保自己能入手BOSS掉落的高级装备，不惜通过Save&Load大法反复挑战同一个BOSS，直到BOSS乖乖把装备交出来为止。为了照顾满足玩家的这个心愿，在后来的游戏中，BOSS往往都是可以去重复挑战的，只要玩家有足够的耐心和毅力，取得高级装备也只是时间问题而已。由于高级装备的掉落几率非常低，玩家需要反复“刷”上数十次才能了却心愿，这期间的游戏过程早已没有什么游戏乐趣可言，有的只是重复的机械性劳动而已。尽管刷的过程可能非常痛苦，但比起入手高级装备那一刻时的喜悦来说，这点痛苦根本算不了什么。

单纯靠降低掉落几率来提高装备入手难度可能还不够，虽然几率是死的，但人是活的，即便是1%的掉落几率，对于运气好的玩家可能也只刷上几次就足够了，对于已经付出大量努力但运气不好的玩家来说这更是不公平的。所以不少游戏在保留掉落几率概念的基础上又加入了素材合成的概念，玩家每次入手的不是装备本身而是装备的一个组成部分，即合成素材，这样的话就可以缩小玩家之间的运气成分，保证所有玩家在同一件装备身上付出的努力都是大致相同的。举例来说，1%的掉落几率并不能意味着刷100次就一定能入手，但如果把这件装备改为需要100个素材来合成，每个素材的掉落几率都是100%，这就能保证刷100次后就必定有收获了。当然，在实际游戏中还要灵活变通一些才行，“《怪物猎人》系列”在这方面就做得相当成功。一件高级装备的合成素材里包含有大量高掉落几率的低级素材，以及低掉落几率的高级素材，这样既可以保证玩家每次的努力都有收获，而且也能让运气好的玩家有“中大奖”般的意外惊喜。

装备强化升级则是活用了RPG育成系统的理念，既然玩家扮演的角色可以靠获得经验值来不断升级，那么装备也可以由低到高一步步升级为神装。无论是几率掉落还是素材合成，玩家获得高级装备都是一个从无到有的过程，前后的差别实在太大。而高级装备如果是靠低级装备一步步强化升级得来的话，玩家每次升级装备后都可以获得一定的回报，所付出的努力更容易得到肯定。当然，装备也不能是想升级就升级的，装备的可升级范围必须与玩家当前的游戏进度相吻合才行，这样才不会破坏游戏的平衡性。

如果把玩家在RPG中的开拓行为比作一场寻宝探险，那么游戏中的高级装备就如同价值连城的宝藏。对于RPG的开拓元素而言，要想提高自己的吸引力，用高级装备去招揽玩家应该是最行之有效的办法。玩家要获得高级装备，必须建立在充分发掘游戏开拓元素的前提之上，当一身神装的玩家在游戏中所向无敌的时候，这个游戏此时也基本没有什么秘密可言了。



▲素材合成是如今RPG的时髦元素。

文 盲先知 美编 咕噜

ACT	动作・特摄	PSP
假面骑士 超巅峰英雄		
假面ライダ－ 超クライマックスヒ－ロ－ズ		
NBGI	日版	2012年11月29日
1～2人	6280日元	无对应周边



谁才是超极限的假面骑士！

《假面骑士》是由石之森章太郎创作出特摄片系列，充满个性的角色、跌宕起伏的剧情、以及假面、腰带、机车、变身、骑士踢等经典要素吸引了众多观众的目光。从1971年的首播到如今已有41年，随着最近新系列作品《Wizard》的开播，厂商也推出了系列的游戏新作——《假面骑士 超巅峰英雄》。本作是一款对战类动作游戏，除了新剧《Wizard》中的骑士之外，之前各代的骑士们也将悉数登场。同时，本作也改良了战斗系统，使得战斗更加火爆刺激，下面就让我们来一起了解这款游戏。

菜单选项

选项	作用
ス－パヒ－ロ－ズモ－ド	超级英雄模式，玩家扮演假面骑士进行各种各样的任务。完成任务能够获得点数来强化骑士的能力，也能解锁各项收集要素。
ア－ケ－ド モ－ド	街机模式，挑战CPU对手进行游戏。
VS.CPU	对CPU战，玩家可以自由选择自己和CPU操作的假面骑士、战斗风格来进行战斗。
VS.2P	与另一台PSP进行联机玩家对战，规则和CPU战相同。
トレ－ニングモ－ド	训练模式，没有时间和血量限制的练习模式，玩家可以自由设定自身和对手的各种状态来练习。这里也可以选择教学模式，来学习游戏的操作。
ギャラリ－モ－ド	画廊模式，可以查看超必杀技动画、作品介绍等奖励内容。
オプションモ－ド	选项，可以调节游戏中的各项设置，其中可以将记忆棒上的音乐导入游戏来作为BGM。

超级英雄模式

游戏的主要模式，在开始时，玩家只能看到地图中的一个区域，其中只有一个初始任务，随着玩家完成的任务数增加，更多的骑士和任务就会解锁，同时玩家还能解锁隐藏角色，从而在其他模式中自由使用。完成任务还会获得观赏用的虚拟角色手办以及RP点数。RP点数相当于游戏中的金钱，可以在地图上方的“ヒ－ロ－ズボ－ド”中提升角色的能力，每位角色都可以提高体力、攻击力、防御力和气槽四项属性，从而在战斗中获得更大的优势。完成关卡后获得的RP点数与玩家在战斗中的表现有关，达成一些条件就能获得更多的点数和更高的评价，如不受伤害过关、用超必杀技击倒对手等。



▲游戏的难度不高，获得S评价轻松容易。

战斗系统

游戏的战斗系统比一般格斗游戏要简单不少，方向键用来控制角色前后移动和侧移，连续输入←←、↑↑或↓↓（角色面向右边时，下同）为快速回避，带有极短暂的无敌时间，跳跃需要按△键。□键、×键和○键分别为轻攻击、重攻击和必杀攻击。轻攻击出招收招快，但是威力较低；重攻击的伤害高，但是出招慢，被防住之后破绽也比较大。○键的必杀技基本都是角色的特色招式。游戏中的出招非常简单，基本连续技都是通过连打攻击键来实现，或是方向键+攻击键的组合，另外，普通投的指令就是←+×，被投时按相同的键还能拆投。

屏幕下方会显示每位角色的气槽，攻击、被攻击以及按住SELECT不放都可以集气。气槽的用途有三：1.玩家在攻击时可以按R键消费气槽来取消当前的攻击动作，无论是用于避免露出破绽还是追加连续攻击都是相当好用的手段。2.按L键可以消费气槽使用出“ライダ-ア-ツ”（骑士技），各位角色都有还原原作的特色动作，如1号为开启腰带的风扇、电王为后退并用枪射击等。3.在气槽全满的情况下同时按下□键和×键可以发动超必杀技，如果命中的话气槽清零，未命中时减半。不过在使用超必杀技命中时，如果防御一方的气槽也为全满，则屏幕上会提示“FINAL REFLECT”（最终反击）字样，防守方立刻按○键的话就能发动反击。这时双方玩家需要根据屏幕上提示的QTE来按键，按得更快更精确的玩家将会成功用出必杀技，另一方则只能照单全收了。在一方的HP被削减到1/3以下时，屏幕中会显示CLIMAX TIME（巅峰时刻）的字样，这时双方的气槽会立刻涨满，并且之后积攒速度会增加，加快了游戏的节奏，这时进攻方有了更多的压制能力，防御方也有了更多翻盘的机会，令游戏变得更加刺激。



▲超必杀技少不了充满魄力的演出。

防御方面的操作同样很简单。受到攻击时按←键即可防御，不管防御何种攻击都不会损失HP。不过在防御时，HP槽下方的防御槽会被削减，当被打空时就会出现防御不能的大硬直，所以玩家不能一味地防御。在防御或被击中时，可以按R键消费大量防御槽将敌人击飞，虽然能够一解燃眉之急，但是防御槽的大量消费不利于之后的防守，需要立刻转守为攻。当玩家被击飞时，空中按□键或×键可以受身，如果落地时按的话会紧急回避，可以摆脱敌人的压制。

除这些基础操作之外，在选择角色时，玩家还可以选择角色的战斗风格。不同的角色有着不同的风格，如有变身能力的角色就可以选择フォ-ムチェンジ等。下面列出每种战斗风格的介绍。战斗风格的操作都集中在滑杆上，由于大部分角色都不相同，这里就不一一介绍了。

战斗风格

名称	介绍
パワ-アップ	消费4格气槽变身为强化的模式，提升各项能力
フォ-ムチェンジ	不消费气槽，在各个变身形态之间平行切换，如Wizard的属性变身等
スピ-ドアップ	发动后气槽徐徐减少，持续期间对手的动作会变慢
サポ-トアタック	消费2格气槽，召唤支援角色登场攻击
アサルト	没有以上特殊能力的角色可以使用的风格，加强特定技能，并能消费气槽来短暂强化能力
タッグ	可选择另一名角色，进行双人战斗



作为一款FANS向游戏，本作的内容可谓相当丰富，经典的角色、场景都一一重现，原作中的各种必杀技也在游戏中有着精彩的演出，许多原剧的演员都参与了游戏的配音等制作过程，一些原创的跨作品小桥段也能让粉丝们会心一笑。不过从游戏方面来说，游戏的系统虽然看上去很复杂，但是和正统的格斗游戏相比还是显得比较单薄。

文 白菜　美编 Juxi

SOUL SACRIFICE

ソウル・サクリファイス



在没有"《怪物猎人》系列"的PSV平台上，《灵魂献祭》一直被追捧为代替《怪物猎人》的救机大作。如今官方终于放出了试玩版，无缘前往TGS的玩家终于也能亲手体验本作。以重口味的宣传图和爱开炮的稻船敬二吸引了不少眼球的本作，其素质目前看来也还不错，现在就让各位读者跟小编一起走近本作吧。

ACT	动作・狩猎	PSV
灵魂献祭（试玩版）		
SOUL SACRIFICE 魔法使いの试验篇［无料体验版］		
SCEJ	日版	2012年12月20日
1～4人	免费	无对应周边

基本操作

按键	效果	
	菜单（日记）画面	关卡画面
方向键	项目选择	↓方向发动心眼
左摇杆		移动
右摇杆	←/→翻页	调整视角
○	决定	魔法发动
△	–	
□		
×	取消	【短按】回避、吹口哨/【长按】跑动、调查
L	将日记翻到上一项	【短按】视角复位/【长按】锁定、救济
R	将日记翻到下一项	【短按】切换供物套/【长按】献祭
SELECT	将日记翻到第一页	打开追体验菜单
START	供物、同行者和刻印菜单下显示详细分类	–
触摸屏	【划动】翻页、【点击】各选项	【长按】禁术发动



系统详解

进入游戏后玩家可以用左、右摇杆控制角色主视角移动和视角调整，对准日记点击○键则进入主菜单。主菜单中选择"记录と设定"可以进行存档、开启关闭字幕、调整摇杆操作等行动。选择"リブロム"后进入下级菜单。

下级菜单分为"日记を读む"、"リブロムと话す"和"交信する"三个选项。选择"リブロムと话す"可以与日记本交谈；选择"交信する"进入联机模式（后文详解）；选择"日记を读む"则进入单机模式。

单机模式

单机模式的主菜单就是日记的第一页，下分四个选项：

狂人达の"放浪记"	对日记中记载的内容进行体验。可以自由选择已经完成的章节进行游戏
我が肖像	改变角色外貌、姓名和供物设定等内容
文献	确认与游戏相关的各种情报
あとがき	查看日记的最后一页

其中玩家主要利用的就是前两项。"文献"的主要内容是游戏的背景设定和名词解释，而"あとがき"只有一页，在试玩版中没有什么实际内容。

狂人达の“放浪记”

进入后分为“ニミュエ”和“マ-リン”两大页面。“ニミュエ”页面下有“魔法使いの试验”和“アヴァロンでの活动”两个选项，其中后者需要前者通关才会出现。“マ-リン”页面下的内容在试玩版中尚无法开启。“魔法使いの试验”实际游玩章节分为六章，相当于试玩版中的故事模式。通过完成该模式，玩家可以学到游戏的基本操作，以及逐渐开启“我が肖像”下的各种功能。“アヴァロンでの活动”共4个任务可供体验，同时也是联机模式下可以玩到的4个任务。

选择好关卡后，单机模式下左下角会出现关卡的基本信息（主要敌人和场景），右上角的“准备を整える”可以进入“我が肖像”的设置界面，右下角选择“はい”即可进入关卡。

我が肖像

相当于角色的整备界面。在这里玩家可以进行角色容姿的更改、姓名的更改、同行者设定、供物选择、右腕状态设定以及禁术设定，右上角还可以查看当前持有的“リブロムの泪”的数量。以下将详细解说这些选项。

容姿

可以对性别、脸孔、肤色、发型、发色、服装和声音进行设定，试玩版给出的候选还是比较充足。

姓名

可以对角色姓名进行更改，不过每次要消耗50点眼泪（“リブロムの泪”）。

同行者

仅对应单机模式下“アヴァロンでの活动”选项。“魔法使いの试验”和联机模式下即使设定好也无法带出去同行。带着同行者的好处在于玩家濒死的时候（本作中无论敌我单位体力耗尽并不会立刻死亡，而是进入濒死状态），可以要求其对自己进行救助或献祭。同行者最大可以带出两名，正常流程中默认只有一名候选人，其余五人要对“魔法使いの试验”和“アヴァロンでの活动”中关卡BOSS进行救济才能获得。注意经过救济后该角色虽然会出现在同行者名单中，但如果再次进行任务时选择将该BOSS进行献祭，并且关卡完成后存档，那么该角色就会消失。

供物

选择右侧的“持ち物”，就可以进行供物的设置。供物是发动魔法所需要的祭品，玩家可以将其视作魔法本身。游戏中设置了两组供物套，在关卡中按R键可以自由切换。供物从左至右分别对应□、△和○键，玩家可以从右侧的所持供物中，自由选择并安置在左侧。只要供物数量足够，甚至可以放置完全相同的供物，来延长使用次数。

本作中供物的数量众多，虽然系统会自行按照类别进行整理，不过玩家如果想更方便地寻找，可以按下START键进行条件检索，也可以推动右摇杆按照系统设置的类别进行检索。设置好的供物套可以按下R键进行登录和读取，日后不用再重新设置。

供物强化

每种供物都有自身的使用次数，也就是可以安全发动魔法的次数。如果在一关中使用次数超过该供物限定的次数，那么该供物就有可能会损坏，无法再次使用。在关卡中当供物的安全使用次数耗尽时，画面上会出现“XXXの力が残りわずかだ”的提示，此时该供物的图标会闪着红光。此时玩家依然可以透支力量使用，但透支的次数为1～4次中随机，随时有可能损坏。损坏的供物需要在过关后用眼泪进行修补，否则将无法再次使用。

回复供物使用次数的方法，除了在关卡中献祭或吸收场景力量外，还有一个方法就是强化供物。在选择供物的界面中，按下△键可以将当前选择的供物进行强化。两个相同的供物可以强化为高出一个等级的供物，其使用次数会增加1次。试玩版中等级零的供物最高可以强化到等级三，也就是多出3次使用次数。对于高攻击力但使用次数少的供物来说，这是尤为关键的。

供物合成

在供物选择界面下按L键可以进行供物合成。玩家可以利用现在已有的特定低级供物，合成出无法通过正常流程取得的高级供物。不过试玩版中并非所有的供物都可以进行合成。



右腕状态

右腕的等级是游戏中角色惟一的成长要素。等级分为生命等级与魔力等级：在关卡中救济敌人会得到“气”，累积“气”就可以提升生命等级，生命等级越高，角色的防御力与回复力就越高；献祭敌人会得到“魂”，累积“魂”就可以提升魔力等级，魔力等级越高，角色的攻击力就越高。在试玩版中，生命与魔力的等级总和为20，根据生命等级与魔力等级的比例，右腕的状态也会发生变化。

名称	变化条件
均等の腕	生命=魔力
圣の腕Ⅰ	生命–魔力≥1
圣の腕Ⅱ	生命–魔力≥5
圣の腕Ⅲ	生命–魔力≥10
圣の腕Ⅳ	生命–魔力≥15
魔の腕Ⅰ	魔力–生命≥1
魔の腕Ⅱ	魔力–生命≥5
魔の腕Ⅲ	魔力–生命≥10
魔の腕Ⅳ	魔力–生命≥15

对上面的前提有所了解后，就可以看看右腕状态的设定了。该模式下有“刻印を刻む”和“LVの书き换え”两个选项。

刻印を刻む

右腕可以刻上五个刻印，分别是腕部×2、肘部×2和掌部×1，玩家可以将其理解为附加能力插件。腕部刻印提升的能力主要与魔法的属性效果相关，肘部刻印主要提升具体魔法的威力，而掌部则是角色基础能力。但每一种刻印都对玩家当前所持的具体某种怪物的气、魂数量有所要求，如果不够数量则无法进行装备。另外大部分刻印除了基础效果外，还有追加效果，例如进一步提升冻结几率，进一步提升体力之类的。但追加效果一般都对右腕的状态有要求，例如要求圣の腕Ⅱ以上才能发动追加效果。因此如果想要发挥某个中意的刻印的追加效果，还得对右腕的状态进行管理。

另外在刻印要求的“气”和“魂”中，有些是在正常的名字后面加上一个“+”符号的，这代表着稀有气魂，就是考验玩家RP的时候了，只能坚持不懈地反复刷，撞运气。

LVの书き换え

这里可以消耗眼泪降低右腕的等级。注意只能“降低”，无法“提升”，例如想从圣の腕转为魔の腕，就要用眼泪降低生命等级，然后再去关卡中不断献祭提升魔力等级才能达到目的。

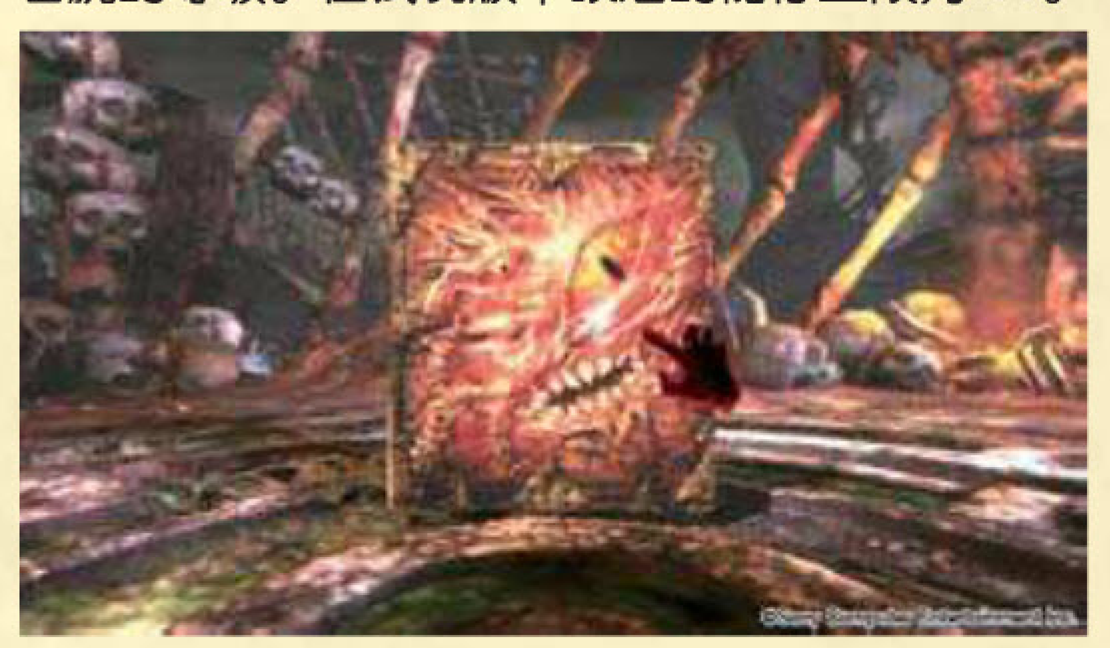


禁术

当角色残血时，画面的左下角会出现禁术的刻印（完成第四章才会开放）。此时一直触摸该刻印即可发动禁术。禁术拥有极大的威力，但发动之后会对玩家的角色造成一定的负面影响，例如试玩版中提供的“サラマンダ–”，发动后角色的防御力就会减半，而且过关后还必须消耗眼泪来进行修复。随着发动次数增加，眼泪的消耗量也会越来越多，因此禁术可以说是能够不发动就尽量不要发动的招式（为了100分评价就不说了）。

リブロムの泪

回到最初的日记菜单时，有时リブロム会告诉你它的眼泪已经蓄积好了。此时点击眼泪即可获得“リブロムの泪”。眼泪在设定上可以用来篡改日记中的某些内容，在试玩版中的具体作用是：改变角色名称、修复耗尽的供物、消去使用禁术的代价、让死亡或离别的同伴复活以及降低右腕的等级。在试玩版中眼泪的储存上限为100。



联机模式

在主菜单选择“リブロム”后，选择“交信する”选项则进入联机模式。该模式下选择“インタ–ネットプレイ”就是线上联机游戏模式，通过Wi-Fi可以与世界各地的玩家一起游戏；选择“アドホック”则是线下联机游戏模式，游戏最大支持四人联机。



进入联机界面后，进入房间的玩家的状态会出现在屏幕上，玩家可以在这里看到其他玩家的外形以及右腕等级的详细情况，房主可以选择“追体验の选择”来选择游戏的关卡，其他玩家确认关卡后可以选择“准备を整える”来调整供物和刻印。R键可以查看对话履历，□键可以在预设的对话中选择发言来传达自己的意思。所有的准备完成后选择右下角的“准备完了”，然后房主选择“出发”即可开启关卡。





①生命、魔力等级　③禁术标记
②体力槽　④当前可使用魔法

救济与献祭

当敌我单位体力耗尽进入濒死状态时，来到其面前会进入“救济”和“生贽”的选择。其区别如下表所示。

目标	选择	
	救济	生贽
敌人	获得“气”与生命EXP，回复体力	获得“魂”与魔力EXP，回复供物使用次数
同伴	将当前体力分一半给同伴，使其复活	发动生贽魔法，同伴死亡

注意单人模式下，如果将濒死的同伴献祭，那么就会造成与其“死别”的状况，在以眼泪将其复活前是无法再次与其同行的。另外选择救济和生贽，会对不同的同行者信赖度产生影响。玩家的选择与同行者的信念相违背的话，该同行者就会离去，也需要眼泪来进行篡改，否则是不会回来的。

濒死

当玩家操控的角色体力耗尽时就会进入濒死状态，此时画面右下角会出现三个选项。

生贽を请う：要求同伴将自己献祭。

死を选ぶ：立刻死亡。

救济を请う：要求同伴将自己救活。

选择“生贽を请う”，会在发动大范围的生贽魔法后死亡；选择“救济を请う”，会得到当前救济自己的同伴的一半体力，继续战斗。选择前两项的话，会在死亡后进入“人魂”模式，该模式下玩家可以操纵灵魂进行移动，点击敌人降低其防御力，以及点击同伴增加其攻击力，藉此继续对战局产生影响。

顺便一提，在多人游戏时自己被献祭掉或是献祭别人，都会在过关后的代价报酬一栏中追加供物，而且不像禁术一样有负面作用，因此看准时机多多献祭也没有坏处——当然，得先确定剩下的人能够杀死BOSS。

心眼

在关卡中按下方向键↓可以进入心眼模式。在心眼模式下，关卡中的生物、有关联动作的场景都会以不同的颜色醒目地显示在画面上。不过在心眼模式下，无法做出除了跑动和回避外的任何行动，想要调查场景或献祭，首先要解除心眼模式。

颜色	目标
绿、黄、橙、红、紫、白	代表生物的状态。体力从高到低按照绿→黄→红的颜色排列，紫色为下级魔物的濒死状态，白色为同伴的濒死状态
红	上级魔物身上的咒部，不断攻击将其破坏后能够造成大伤害，并获得解体奖励，可以看作弱点
白	回复供物使用次数或是制造武器铠甲的场景
蓝	有“魂のかけら”与“气のかけら”的地方



每个关卡事先开示的报酬中，最后一项都要求玩家获得“传说の魔法使い”评价才能拿到。如果不是特别想要挑战自己的技术，建议先通关单人模式，开启所有要素（禁术、刻印等）后，再返回来拿“传说”评价。残血发动禁术与无伤同样有100分，然后濒死让同伴献祭自己又有100分，如果再有神速就是总计300分，加上心眼之类的杂项，故事模式拿“传说”评价完全没有难度。

联机模式下，推荐开启线下联机模式，然后单开关卡不带同伴，任务完成后，“神速”+“无伤”+“优れた杀戮者”+“优れた守护者”就有300分。打BOSS的时候，注意触发属性克制的追击效果让其倒地，建议不断以冰属性冻结，用冰剑砍以后再以雷属性破冰，可以让BOSS毫无还手之力，最后将敌人献祭掉，拿400分以上的“传说”评价也比较轻松。当然，在右腕的掌部装备“荣誉の刻印”，无条件提升20点评价也是一个比较讨巧的做法。

以下攻略中，小编解析的打法为按照攻关顺序依次拿到“传说”评价的打法，并不存在后期拿到好魔法练高等级再回来碾压的要素在，玩家不妨参照一下，练习一下自己的基本技术。



魔法使いの试验

第一章

排除要请： ゴブリン
场所： アンドロメダ湖畔东部
报酬： 愈し种（小）、斧の破片、剑士の冰刃【传说限定】

攻略 评价超过260即可获得“传说の魔法使い”的评价。开场使用心眼获得“心眼”评价，然后上前利用“雪树の根”先制攻击，可以同时拿到“弱点属性”与“先制攻击”。敌人全部是老鼠（ゴブリン），蓄力“雪树の根”，然后贴近老鼠，看准它举起爪子即将攻击的时机先行攻击，即可拿到“カウンター”，多来几次后拿到“カウンター多用”，然后将所有敌人全部献祭，可以获得“大量生贽”。整个过程完全无伤，加上小编在1分13秒完成任务，获得“完全に无伤”和“神速の追体验”各100，评价为260分。

第二章

排除要请： オーク
场所： バビロンの森东部
报酬： 冰细工の盖（小）、墓场の土块（小）、岩虫の甲壳（小）【传说限定】



攻略 本战同样要大量依靠“雪树の根”。开场立刻冲左上方抢尸体献祭，然后注意不要站在猫（オーク）的正前方，它受到攻击以后很可能会一口漏出酸液来，踩到要伤血的。猫受到一定伤害的攻击后会立刻反扑回来，因此可以待在队友身边，看到队友攻击后立刻补一发蓄力“雪树の根”，很大几率能拿到“カウンター”。收拾掉两只猫，然后右边会刷出一只猫和三只老鼠，猫让队友带走，自己对付三只老鼠，全部用反击打掉可以拿到“カウンター多用”，运气好甚至有“カウンター狂い”。记得敌人全部献祭，最后不要忘记开“心眼”。“无伤”+“神速”的标配，加上“弱点”、“先制”、“大量生贽”，再有“カウンター狂い”的话，可以拿到270分评价，“传说の魔法使い”达成。

第三章

杀害要请： ジャック・オ・ランタン
场所： オリンピア平原
报酬： 铁风车の翼片（小）、火树の根、火树の根（三叉）【传说限定】

攻略 本战要打高评价，需要第一章“传说”评价中获得的供物“剑士の冰刃”的帮助，再加上第二章获得的供物“冰细工の盖（小）”。开场解决掉三只老鼠，建议全部安全用盾打反击杀掉，尽量拿到“カウンター多用”。之后BOSS“ジャック・オ・ランタン”登场，就是一只火属性的南瓜灯笼。当它变成火球突进的时候，就用冰盾将其挡住，1~2次后它就会自己瘫倒在地上，这个时候就上去用供物“剑士の冰刃”攻击，注意不要用蓄力斩，否则剑会立刻破碎消失，慢慢锁定砍就行了。砍的时候注意攻击一次它手臂上的弱点（咒部），可以获得“咒部攻击”的评价。当它起身后，换成盾攻击慢慢磨，注意保证无伤。当它出现蓄力的动作时，立刻把盾架起来并后退，就可以免遭火箭飞拳和周身爆炸的伤害。当它再次变成火球突进，用盾防住后它就会再次跌倒，如此反复即可。反复用冰属性攻击它能够将其冻结，拿到“冻结地狱”的评价。这个时候继续用冰剑砍，就离胜利不远了。击败之后一定要选择献祭，可以拿到“人型の生贽”的评价，+30分，最后不要忘记发动心眼。“无伤”+“神速”200分，再加上“咒部攻击”、“先制”、“冻结地狱”、“弱点属性”等可以拿到300分，完成“传说”评价。（攻略中小编还失误没有拿到“カウンター多用”，但即便如此也获得了“传说”评价。）

完成“传说”评价后，不妨再打一次，这次选择救济，可以救下这位名为エンデル的魔法师，让其之后出现在“同行者”一栏下。攻略过程中记得多打手腕进行部位破坏，这样可以获得供物“没兵士の炎岩”。



第四章

排除要请：成金グ–ル
场所：オリンピア平原丘陵地
报酬：愈し种（小）、铁针龙の卵（小）、小恶魔のフォ–ク【传说限定】

攻略 本任务需要带上供物“铁风车の翼片（小）”、“雪树の根”和“墓场の土块（小）”，才能在通关之前打出“传说”评价。开场心眼赚评价，然后用铁风车迅速攻击面前还没飞起来的鸟（成金グ–ル），打落在地上后用雪树连发将其杀死。接着继续用铁风车攻击猫，攻击三次以后猫100%会扑过来，算好提前量用“墓场の土块（小）”攻击，就能同时拿到“弱点属性”和“カウンタ–”的评价。将两个敌人献祭后，会有两只鸟和一只猫刷出来。这里建议先处理掉其中一只鸟，用铁风车攻击后，它很可能会直接撞过来，看准了可以打一次反击。接着三次铁风车+一次反击可以将猫处理掉，此时留下一具尸体不要献祭，剩下的那只鸟会来吃尸体，这样我们就可以先攻击它。顺利的话本关可以拿到三次反击的“カウンタ–多用”，加上“神速”+“无伤”，还有“弱点”、“先制”、“心眼”和“大量生贽”，260分达成“传说”评价最低标准。

第五章

杀害要请：ハ–ピ–
场所：ヴァルハラ修道院圣堂
报酬：铁风车の翼片（小）、モグラの爪（小）、雷葬の土块（小）【传说限定】

攻略 带上供物“雪树の根”、“火树の根（三叉）”、“冰细工の盖（小）”和“右腕の魔咒血”。开场心眼刷评价，然后用“冰细工の盖（小）”的盾攻击反击杀死三只老鼠，可以同时拿到“先制”、“弱点”与“カウンタ–多用”的评价。这个时候注意，前方有个泥人在走动，靠近就会变为哈比（ハ–ピ–），因此先不要靠近，利用魔咒血将自己的体力降至可以发动禁术的体力值。靠近后按Start跳过变身动画，站在脚下看准它变身完成的瞬间发动禁术，可以造成大量伤害，同时获得“禁术发动”评价。禁术发动之后，立刻对准它连放4发“火树の根（三叉）”，肯定会打成燃烧的异常状态，获得“灼热地狱”的评价。接着连发“雪树の根”将其打至瘫倒在地上，顺便获得“追击效果”的评价。此时退开一点，用魔咒血自杀，然后选择让同伴将自己献祭，可以获得“生贽にされる”的评价，献祭后的生贽魔法正好可以将BOSS杀死。接着等待同伴将BOSS献祭就完成任务了。这一套打下来，“禁术”+“生贽にされる”+“神速”就占了300分，“追击效果”和“人型の生贽”各有30分，再加上其他杂项，很轻松就能突破400分，达成“传说”评价。

第六章

最终试验
场所：ヴァルハラ修道院圣堂
报酬：治愈の种（小）·魔タタビ（小）·石斧の破片【传说限定】

攻略 最简单的一关。带上任意一把可以4连斩的剑系供物就行，甚至不带也可以。开场发动剑系魔法，如果没有带则往右边走两步，可以在大车轮那里创造出来一把火剑。躲开对手的第一发攻击后，冲上去锁定然后有节奏地不断4连斩砍翻在地就行了。最后“心眼”一个，再献祭完成任务。“传说”最低评价为230分，“无伤”+“神速”+“敌对者の生贽”即可达到，还有“先制攻击”和“心眼”的话，即使稍微受伤也够了。本关可以用来高效率刷“气”和“魂”。

序奏の时代

森を彷徨う魔物たち

排除要请：オ–ク
场所：バビロンの森西部
报酬：愈しの花（小）、幼木の根、树墓の土块（小）【传说限定】

攻略 开场是五只老鼠，“心眼”一下后用“冰细工の盖（小）”全部反击杀死，可以获得“カウンタ–狂い”的评价。全部献祭之后，会出现三只猫，每只猫用蓄力的“雪树の根（三叉）”打一下，基本就冻结了，再用“雪树の根（三叉）”追一下就死。全部解决后献祭掉回复供物的使用次数。接下来会出现三只鸟，以“铁风车の翼片（小）”砸一只下来，然后补一发“雪树の根（三叉）”就死了。接着用尸体引诱另外的鸟过来，如法炮制各个击破。任务完成后，“神速”+“无伤”+“优れた杀戮者”+“优れた守护者”就有300分，其余的“カウンタ–狂い”、“弱点”、“先制”、“追击效果”之类的随便撑一下就能破100了，400以上获得“传说”评价。

砂漠の街道に火ダルマ現る

排除要请： ジャック・オ・ランタン（ドッペルゲンガ－）

场所： 砂漠の箱舟ノア西部

报酬： 巨人族の腕、雷树の根、溶岩のお守り【传说限定】

攻略 开场用冰盾反击杀死三只老鼠拿评价，然后面对南瓜灯笼BOSS。注意联机模式下它的血要比正常的厚一些。一开始利用冰盾防御两次撞击，然后用一发最大蓄力的“雪树の根（三叉）”打一下，再接两发不蓄力的，就可以将其冻结，然后换出冰剑砍6～7个循环，再换“雷树の根（三叉）”追击一下打翻，再马上换成冰剑砍几轮。此时注意周围应该会出现一只老鼠，算到BOSS差不多要起身了，就先去把老鼠收拾掉，补充一下“雪树の根（三叉）”的使用次数。接着耐心等到BOSS再次出撞击，重复一轮就可以把它送走了。

羽根の牧场で游ぶ大饭食らい

排除要请： ハ－ピ－（ドッペルゲンガ－）

场所： イカロス牧场

报酬： 魔タタビ（小）、雪树の根、剑士の冰刃【传说限定】

攻略 一开始会看到两只老鼠，击倒它们后靠近BOSS方向会再刷出来三只，因此一定要完全清理掉再去找BOSS，否则无伤可能比较难以达成。BOSS哈比出现后，跳过变身动画，蓄力好一发“火树の根（三叉）”打一下，然后追两发不蓄力的，就能打成燃烧状态，然后一发“雪树の根（三叉）”打成追击效果倒地，接下来连放2～3发就能将其冻结，然后换成冰剑砍6～7个循环，再换“雷树の根（三叉）”追击效果打翻，继续用“火树の根（三叉）”打成燃烧的异常状态，再如上循环一次，BOSS就完蛋了。中途BOSS身边会出现一只老鼠，可以杀掉用来补充供物，当然带两个“雪树の根（三叉）”是最保险的。



废墟に响く魔犬の远吠え

排除要请： ケルベロス（ドッペルゲンガ－）

场所： タルタロスの废墟西部

报酬： 雷石の盖（小）、雷鸟の羽（小）、时の砂【传说限定】

攻略 本任务开场会出现猫的杂兵，用最大蓄力的“雪树の根（三叉）”打1～2发，它们会100%飞扑过来，此时用盾攻击打反击即可将其杀死。清理掉两只老鼠与三只猫的杂兵后，面对BOSS地狱犬（ケルベロス）。依然用上面的杀BOSS专用循环战术，先以火烧成异常状态，再冻结起来，用冰剑砍完7轮后再用雷推倒，重复大概三个循环就能将其解决。中途要是“火树の根（三叉）”快没了，可以省略掉火烧的一步，雷推倒后直接冻结起来砍。这里要注意增援BOSS的杂兵是一只猫，会在远处一直吐酸液，是拿无伤评价的最大障碍，但是要速杀BOSS的话又不可能分神去收拾它。因此在前面清理杂兵的时候，故意留下一只濒死的不处理，这样猫出场后就会直奔那里去，不会打扰玩家了。



一开始想要拿高评价有些难度，但越到后期掌握了技巧以后就越轻松，特别是BOSS的低抗性和追击效果的逆天性，让杀BOSS变成了毫无难度的作业。不过试玩版发布不久之后，官方也针对玩家反映的这一类意见放出了调整通知，其中豁然就有让BOSS不会连续中异常状态的调整，从此举也能看出官方对本作的重视。衷心希望已经展现出高素质的本作，能够更上一层楼。





看了早矢仕洋介演示PSV版《死或生5 加强版》的视频，除了对游戏精良的制作和高流畅度表示赞叹外，也明显注意到游戏的擦边球越打越厉害了，视频中早矢仕洋介在演示自由调整视角观察角色时自己都忍不住发出了猥琐的笑声，宅男们对这款福利多多的格斗游戏开始越发期待了吧！

收罗近期精品三线游戏

本辑游戏推荐

不要让弹珠滚下游戏台

PSV	弹珠台 2	
Zen Pinball 2		
Zen Studio	PUZ	美版

弹珠台是一个叫雷蒙莫洛尼的人在1934年发明的投币式游戏机，左右各一个上下摆动的拨动棒，一个弹簧击锤，若干弹珠，一些简单的元素组合就能让人玩得非常开心，记得小时候在街机厅偶尔能看到一两台弹珠台的影子，而从FC时代开始这个经典游戏逐渐被移植到各个游戏平台上，至今仍然保持着旺盛的生命力。Zen Studio近来开发的一系列弹珠台游戏可谓叫好又叫座，丰富的元素和华丽的画面效果让其在智能手机平台上的销售非常火爆，而近日该系列最新作登陆到了PSV平台。本作的画面延续了以往的风格，在充分考虑细节的情况下设计了许多美轮美奂的特效，金属的质感、衣服的褶皱等都表现得相当到位，特别是在弹珠台振动的时候各个小部件的抖动都非常逼真。游戏上手非常容易，关卡里可以通过LR两个键或者触摸屏的左下方和右下方来控制两个挡板，别看游戏操作简单，内容却很充实，每个关卡都有一个特定的主题，比如在“复仇者联盟”这个主题关卡，站在弹珠台上的超级英雄们会随着弹珠击中不同的机关而做出不同的动作，达到特定条件后在场景中甚至还能触发战斗，此时弹珠如果能在限定时间尽可能多地碰到超级英雄释放必杀技，则可有比较大的机会打败敌人，不得不承认厂商在引入剧情和战斗等元素后让内容丰富不少，玩家有更大的动力投入到游戏中。本作号称免费下载，但其实许多关卡都需要内购获得，一个关卡就好几十块，想全部开启还得出不少血啊！其中一个与POPCAP合作的《植物大战僵尸》主题关卡还挺有趣的，玩家要代表植物一派用弹珠来打击不断入侵的僵尸，那些3D化的傻傻僵尸实在是让人忍俊不禁。此外，本作还支持和PS3的玩家通过网络进行对战，并可以把自己的关卡得分上传到官方排行榜上进行排名。本作比较适合在闲暇时间用来打发时间，感兴趣的玩家值得一试。


▲弹珠台的结构很复杂啊。


▲这个弹珠台居然还有特斯拉的主题，颇具科学精神！

推荐给：喜欢休闲游戏的玩家·弹珠游戏爱好者

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 魔法俏佳人 神秘的童话派对

Winx Club Magical Fairy Party

D3 Publisher	PUZ	欧版	编号：6133

推荐给 小游戏爱好者·原动画的粉丝们

《魔法俏佳人》是意大利Rainbow SPA公司推出的一部动画，故事讲述了在某个“魔法仙境”里仙子们平时在艾菲城学院学习、恋爱，并在当邪恶势力出现造成威胁时为正义挺身而出。一开始玩家需要为自己的角色设计形象，丰富的内置选项可以让玩家有非常自由的空间进行改造，特别是穿火焰、树叶、音乐等主题服装时都带着华丽的特效。由于原动画的观众群是偏小的女孩子，本作自然也以玩小游戏过家家为主，比如在做生日蛋糕这个游戏中玩家会经历揉面、擀面、倒模所有步骤，而整个过程都充分利用了点击、转圈等笔触姿势，而在场景中玩家的小宠物在玩家有精彩表现时还会卖一下萌。值得一提的是本作在玩家引导上做得不错，第一次在仙子们的房间或外出场景中，每个可以点击的图标都会有醒目的彩虹边和动态效果，即使是初次玩游戏的小孩子也能无意识地想去点击。作为一款粉丝向游戏，本作整体质量还算不错，喜欢原动画的粉丝们能在游戏中体验到仙子们童话般的生活。



▲换衣服是女孩子永远的爱好。

3DS 与女孩子在密室中的话可能会……

女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない

D3 Publisher	AVG	日版

推荐给 喜欢大眼妹子的宅男们·密室类游戏爱好者

每每提到密室类游戏很多人都会不自觉地联想到阴森恐怖，而D3制作的这款密室游戏却改头换面，融入了不少恋爱和宅元素，让玩家能与喜欢的妹子一起逃出密室建立感情。本作画面采用了全3D形式，场景略显粗糙，但对几个妹子各种心情下的面部和肢体描绘都很细致，特别是妹子着急时的表情让人心生爱怜啊！男主角共有两种形态，在现实世界中是个普通人，而在密室部分则化身为一个不能说话的妖精，玩家只能通过在下屏圆框内输入文字提示指引妹子利用各种工具逃离密室（锁住的教室也叫密室啊？）。解谜之余，妹子会经常有洗澡、受伤、做饭等小事件可以互动，这些事件看似微小，累积起来却能让妹子的观念发生改变，回到现实世界后她对男主角的看法也会产生相应变化。作为福利，玩家在场景中可以利用重力感应无死角地观察妹子，对着麦克风吹气还能让裙角飞扬（呵呵）。本作难度并不算大，注重与妹子的互动，由于要经常用到日语拼词，日文基础不好的玩家玩起来或许会有点吃力，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲这个角度略显犀利了吧。

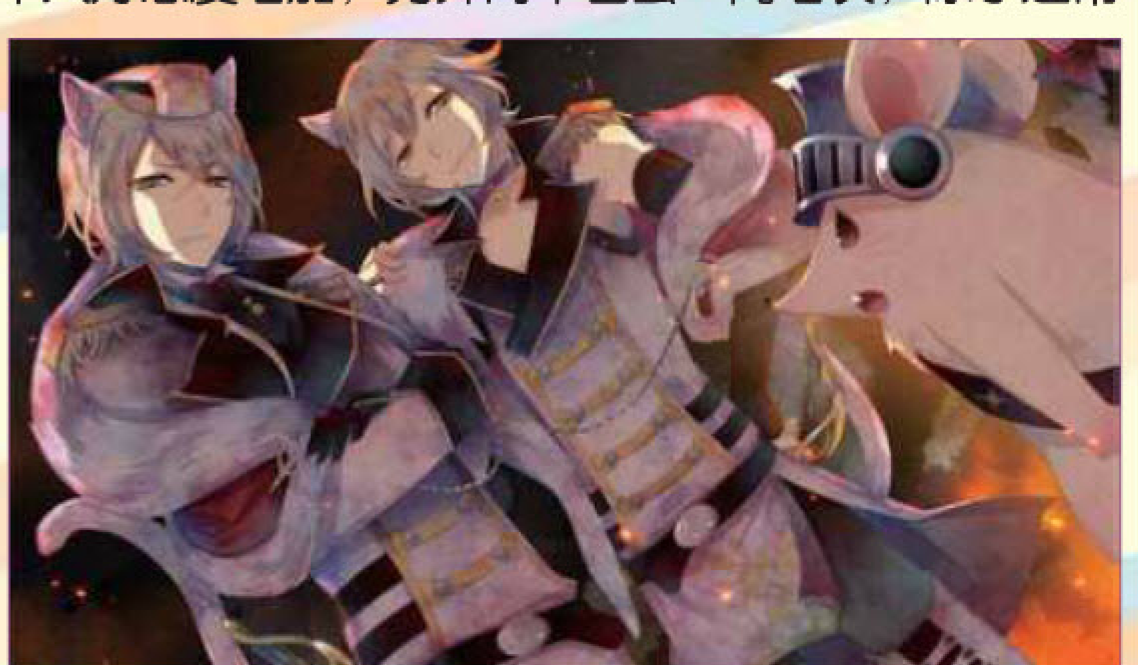
PSP 黑狼传说 最终希望

ブラック ウルヴス サーガ Last Hope

Idea Factory	AVG	日版	容量：1.26GB

推荐给 前作的粉丝玩家·冒险类游戏爱好者

本作是之前PC平台上的乙女向恋爱冒险游戏《黑狼传说 血色梦魇》的续作，故事讲述了在原本和平的王国一种叫狂狼病的瘟疫逐渐蔓延开来，人们发现许多尸体残骸并感到恐惧，恰巧王子在这时发现了女伯爵与狼人的秘密恋情，并开始了对他们的追杀。本作人设由人气画师黑裄负责，略带晕染的水彩画面风格非常有特色，相比前作整体风格更加明亮积极，游戏中的9个可攻略人物分为猫种、家族、狼种三组大的路线，在未进入某特定分组路线前每组的三个人物好感度都会保持一致，即某一个人好感度增加，另外两个也会一同增长，除了通常的对话分支选项，三组路线不同的安排顺序也会对剧情的走向产生影响。此外，该游戏对剧情和人物的刻画下了很大功夫，文本信息量非常大，玩家务必多利用系统中的剧本回忆功能帮助梳理头绪。本作号称是一款恋爱冒险游戏，但是剧情中虐心成分颇多，喜欢小清新类型的玩家估计会不太适应这个风格，感兴趣的冒险游戏爱好者不妨尝试一下本作。



▲小C很喜欢本作的画风。

推荐给 喜欢解谜的玩家·欧美冒险游戏爱好者

NDS **神秘档案 幽灵山庄**

Mystery Case Files RavenHearst

Big Fish	AVG	美版	编号：6141

本作移植自Big Fish在PC上推出的的冒险游戏“《神秘档案》系列”的第三作，故事发生在幽灵出没的庄园，玩家要深入到这个庄园探寻幽灵背后隐藏的秘密。本作的主要玩法还是传统欧美冒险游戏风格，但是厂商对整个流程进行了更细致的包装，在主界面的地图上一共有32个场景，但在最开始并不是每一个都能进入，玩家需要对房间挨个解谜才能逐渐前往这些深处的场景，除了基本的根据清单找物品外，一些“高难度”的谜题颇具挑战性，比如其中一个谜题在桌上摆放了很多图腾徽章，拨动老式开关会有一些奇异的影像闪动，整个谜题没有丝毫文字提示，基本全是靠暗示来逐个做实验，没有点想象力和灵感的话玩起来会颇为劳心。还好本作的自由度比较高，并不强制某一个谜题必须解出才能推进剧情，给予了玩家充分的选择空间，此外，在笔记本模式记录的剧情细节对于玩家根据解谜有很大帮助，如果卡在某处了不妨多翻翻笔记寻找线索。总的来说本作难度偏高，对于英语不太好的玩家来说玩起来或许会在剧情理解或解谜上遇到困难，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲多寻找线索解开门上的锁。

推荐给 喜欢酒店题材的玩家·经营类游戏爱好者



本作是一款移植自手机平台的模拟经营游戏，玩家通过自己的努力和规划打造自己的连锁酒店王国。游戏的画面采用了俯瞰视角，给予玩家极大的视野空间和操作空间，并且对建筑物和附属设施的细节进行了细致描绘。场景中会显示玩家的账户余额，材料剩余，工人数量和任务目标，只要有空地就可以马上进行建设，一开始玩家需要为自己的酒店设计一个风格，并定义它主攻居家旅游还是商务差旅等市场，如果想提高酒店的品质，除了对其本身升级外，也可以多修建加油站、码头、烧烤点等附属设施提升人气，不过小C要吐槽的是游戏前期的节奏比较慢，玩家空闲等待时间略显冗长，需要坚持一段时期才能体会到其经营的乐趣。此外，游戏中还收录了四款有趣的小游戏，在经营之余可以用它们进行一些小小的调剂，保持更长久的新鲜感。本作除了节奏平衡上有点小问题外，整体玩起来还是很有成就感的，喜欢经营类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲每每看到资金增长都很让人快乐。

推荐给 动作游戏爱好者·喜欢卡通风格的玩家

NDS **朵拉与她的朋友们的奇想飞行之旅**

Dora & Team Umizoomi's Fantastic Flight

2K Play	ACT	欧版	编号：6140

可爱的拉丁小女孩“朵拉”再次来到了NDS平台，带领数学城的小兄妹及动物朋友们一起前往幻想大陆进行冒险，探险森林、沼泽中隐藏的神秘生物。本作一共分为四个大陆板块，每个板块分为四个小的关卡，与一般多角色游戏不同，游戏中的角色们并不能随时切换，而是在特定地点让一个人扳动投石机把另外一个人投射到远处的平台，让其负责关卡中的下一部分，而每个人负责部分的玩法也不尽相同，比如小女孩可以利用糖果来搭建桥梁，而猴子则能轻松攀爬藤蔓，有时摇动某些树木还会有隐藏物品蹦出，整个关卡中玩法会一直变换，让人觉得很新鲜。比较有特点的是在本作中跳跃、攀爬等操作几乎全部都能通过触摸屏操作，熟练运用后有行云流水的感觉，不过这种操作方式的弊端也很明显，由于判定不太严格，硬派玩家玩起来会觉得缺乏挑战性。本作整体感觉比较轻松，适合不喜欢神经紧绷的玩家玩耍，色彩斑斓的世界设定会给你带来很阳光的感觉。



▲画出方框协助角色跳到更高的地方。

泡沫孔雀鱼

NDS

Bubble Guppies

2K Play	SLG	美版	编号：6138

本作是一款非常卡哇伊的模拟类游戏，玩家扮演的人鱼们需要听从傻乎乎的“孔雀鱼”指引，一步一步通过努力建立起自己的农场。本作的画面风格偏向于美式卡通，3D角色的表情和动作都较自然，背景中淡淡的水纹效果把水底世界的感觉营造得较好。让小C有点疑惑的是为什么海底的农场会有牛、羊等动物，除开这个“BUG”，游戏整体的思路还是挺有逻辑的，玩家需要种菜，并用收获的菜针对性地饲养不同类别的动物，而在这个主框架下厂商还加入了不少教育元素，比如在每次种或收一颗蔬菜时后面的小人鱼就会念一次该蔬菜的英文单词（其实感觉挺烦的，跟在念RAP一样），而在农场中如果想把某种东西带出农舍的话，必须通过麦克风用英文说出该动物的名称。此外，游戏中还穿插了一些小人鱼们竞速的小游戏，为农场生活添加了更多色彩。或许是揉入了教育元素的原因，本作的整体节奏偏慢，更适合那些有耐心的玩家悠闲地进行游戏。


▲把种子放到对应的坑里。

推荐给

慢性子的玩家·喜欢农场模拟的玩家



PSP 短消息

●由育碧制作的动作游戏《刺客信条 血缘》近日发布了多语言版，该版本在繁简汉化的基础上保留了原来的英文和日本两种文本，游戏根据PSP的系统默认语言进行自动切换，期待已久的玩家不要错过。

●近日推出的《魔力家族 美食聚会 携带版》是由HuneX开发的一款文字冒险游戏，故事讲述了在组织“圣灵家族”里有一群具备特殊能力的人，在某天组织的首脑宣布在两个月后将举办“圣灵决斗”，家族里所有的能者在这场决斗中为得到一切的权利、成为组织首脑而展开残酷的竞争。

●恋爱冒险游戏《糖心许愿》近日在PSP平台登场了，原作曾是Hooksoft于2011年在PC平台发售的游戏，在游戏中玩家会扮演一名渴望恋爱的女孩，在青春期开始为心中微妙的情感变化感到困惑，面对男同学的暗示努力去收获美妙的爱情。

●世嘉制作的模拟经营游戏“《足球经理》系列”在近日推出了最新作《足球经理2013》，新作在前作基础上进行了一系列的改进和增强，新引入的“FMC”模式简化了玩家管理俱乐部的方式，让玩家能更快捷地参与到球队管理并体会到游戏的乐趣。



▲渴望恋爱的女孩愿望是否能得到实现。

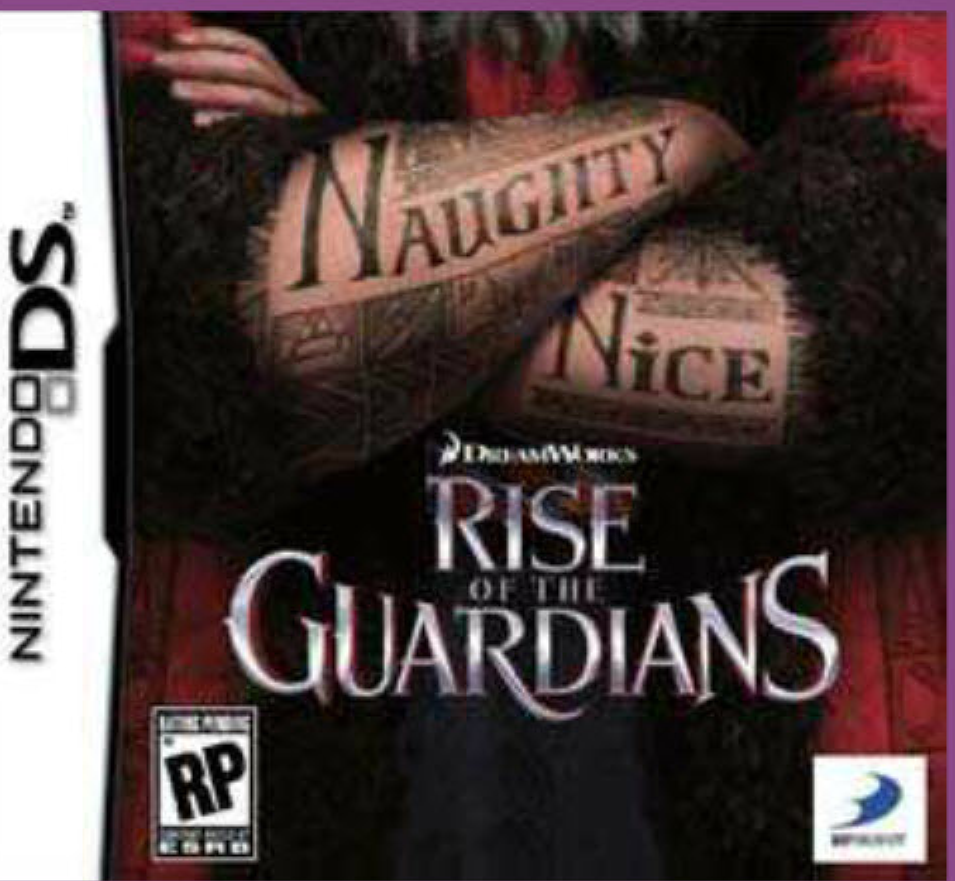
NDS 短消息

●日本国民大富翁游戏“《桃太郎电铁》系列”近日在NDS平台上推出最新作《桃太郎电铁 世界》。在本作中玩家的舞台被扩展到了世界各大城市，玩家务必展开抢购争取成为世界第一的大富豪并挤垮你的竞争对手，此外本作支持Wi-Fi和最多4人对战。

●曾在PS2平台推出的冒险类游戏《白银的鸟笼》近日被移植到了NDS平台。游戏中玩家会扮演一名叫威尔的少女，与多位与自己一样拥有特殊能力的少女相遇并结伴前往“洛德城”，为制止强大古代技术被恶人所利用而展开战斗。

●由Ideas Pad制作的专业字谜游戏《谜题世界2013》在近日推出，游戏在数独、字谜等游戏类型的基础上加入了更多变化，并给予了更多难度级别选择，适合各种类型和年龄的玩家。

●根据梦工厂同名动画改编的动作游戏《守护者联盟》在近日推出了欧版。



▲用力量守护孩子们的希望。

本来一直期盼着iPad mini上市后入手，但是没想到发售后会这么火热，官网上的港行价格形同虚设，在我们这儿的店被炒高了大概六七百，如果咬咬牙还是可以拿下提前享受，但是还是超过了心理预期还是难以接受，反而是iPad 4奸商们没有去热炒，市场价格和官网价格非常接近。请奸商们快点撤退吧！

攻略透解

文 阿鲁

美编 sienna

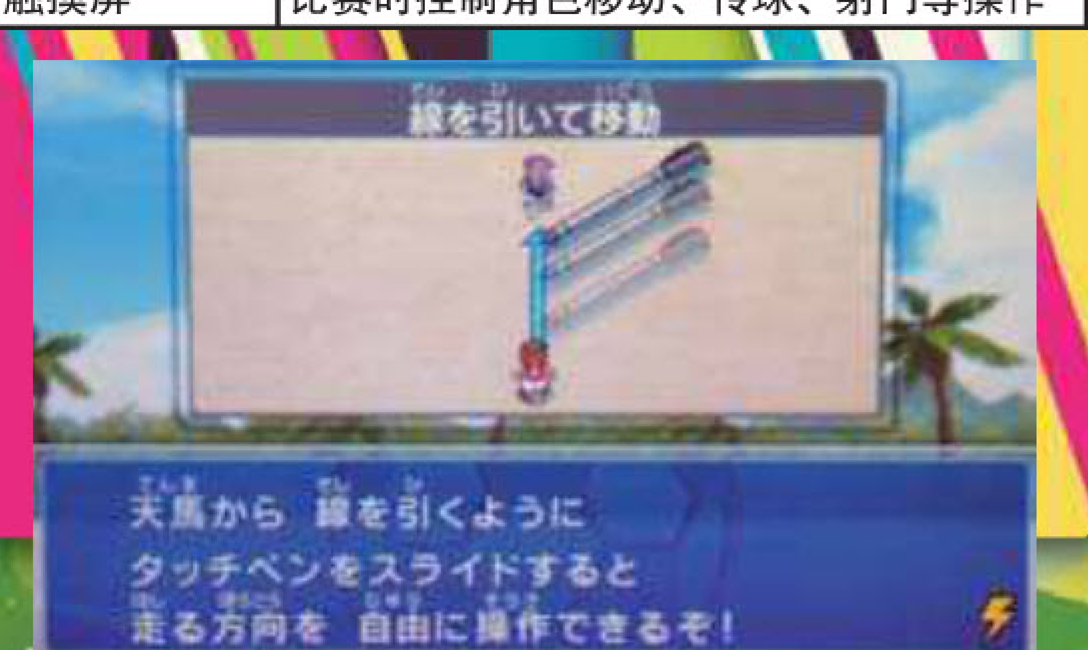
RPG	角色扮演·收集育成	3DS
雷电十一人 GO 2 时空之石 热风·雷鸣		
イナズマイレブン GO2 クロノ·スト－ン ネップウ·ライメイ		
Level–5	日版	2012年12月13日
1～4人	5500日元	对应邂逅通信/无意识通信

本作是该系列在3DS平台的第二部作品，跟前作一样，本作依旧分为双版本销售。除了系统方面做出了改动和更新，剧情比之前作更加扑朔迷离，竟然玩起了时空穿越，下面就跟着小编一起再度走进热血足球的世界吧。

系统相关

基本操作

按键	效果
十字键 / 滑杆	角色移动（非比赛）/ 移动视角（比赛时）
A	决定、调查
B	取消
X	菜单
Y	地图
L/R	转动视角
START /SELECT	返回菜单界面（非比赛）/ 切换队员的显示状态（比赛时）
触摸屏	比赛时控制角色移动、传球、射门等操作



菜单说明

なかま（队伍情报）

进入后可以查看球员状态情报，其中蓝色显示的球员是正选队员，深褐色显示的是替补球员。

もちもの（所持品）

分项	作用
アイテム（道具）	查看、使用道具，按L、R键可切换道具类型
そうびひん（装备品）	查看、使用装备
ユニフォ－ム（制服）	查看或更换服装和徽章
キズナックス(招募信息)	查看正在招募的选手的资料
パフォ－マンス(庆祝动作)	设定角色进球后的庆祝动作
エンブレム（徽章）	查看或更换徽章

わざ・けしん（必杀技・化身）

查看或学习必杀技以及替换化身。

さくせん（作战）

分项	作用
せんじゅつ（战术）	对比赛的阵型、球场上球员的位置以及监督进行变更，按 L、R 键切换不同类型比赛的阵容
へんせい（编成）	对队员进行更换，第一页的队员为正式比赛上场的队员，第一页的前 5 名队员是小型比赛的参战队员
チ－ム名（队伍名）	设定队伍名称
ユニフォ－ム（服装）	设定比赛用服装
エンブレム（徽章）	设定比赛时的队徽

じょうほう（情报）

分项	作用
バインダ－（选手情报）	查看已出现的选手的资料
スト－リ－（故事）	查看故事进程
プレイのきろく（记录）	查看玩家的游戏记录，包括游戏时间、队伍等级等诸多资料
イナリンク－（留言板）	查看留言板的信息，该信息随着游戏进行自动更新
じくうイレブン（时空最强十一人）	查看时空最强十一人的信息
イナペディア（关键字解析）	对游戏中一些关键字进行解释

セ－ブ（存档）

保存游戏。

せってい（设定）

对游戏进行各项设定。



GP、TP、TTP 和 KP

GP 代表球员的体力，在比赛中无论是抢断、传球还是射门都会消耗球员的 GP 值。GP 值不但会影响冲突时的成功率，还会影响守门员的防守范围，当 GP 值较低时，球员的移动速度会变慢，GP 为 0 时无法召唤化身以及使用极限合体；TP 是必杀槽，只有在通常状态下使用必杀技才会消耗；TTP 是必杀战术槽，在比赛时点击下屏的“T”图标进行发动，必杀战术分为进攻和防守两种类型，在一方选择使用战术发动进攻后，另一方可以立即选择战术进行防守，TTP 消耗越多，进行对抗时成功率也越高；KP 是化身槽，不同的化身所拥有的 KP 数值也各不相同，只有将化身召唤出来或者使用了化身武装后才会消耗 KP。

必杀技

作为系列核心系统之一的必杀技，本作也很好地继承并将其发扬光大了。必杀技分为射门（シュ－ト）、带球（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）和技能（スキル）五个类型，除了技能类必杀技是被动技能外，其他类型的必杀技都需要在比赛中手动选择发动。每名选手可以通过升级学会 4 种必杀技，除此之外也可以通过学习必杀书来习得必杀技。必杀书可以在秘宝店购买，宝箱中以及一些比赛后也有一定几率获得，在わざ・けしん（必杀技・化身）一栏中选择持有的必杀书给指定的成员学习即可（通关之前，每人最多只能保留两个通过必杀书学会的必杀技）。使用必杀技会消耗 TP，TP 消耗越大必杀技的威力也越大，同等 TP 消耗的情况下多人必杀技的威力高于单人必杀技。随着使用次数的增加，必杀技还会升级，升级后的必杀技有着更大的威力。另外，必杀技存在属性相克，因此在双方发生冲突时应尽量选择属性克制对方的必杀技，关于属性相克内容见后文。

化身系统

在比赛中点击下屏的“化”图标选择发动或解除化身。在本作中，雷门中学开启了化身的人数高达 11 人，不过在一场比赛中，每支队伍在场上最多可同时存在 3 个化身。和前作不同的事，本作只要有一方使用了化身系统，另一方也可以立即进行化身的召唤，并且不计入自己选择召唤化身的冷却时间里。在召唤出化身的情况下，球员的各项能力都大幅提升，就算对方使用必杀技来对抗失败的几率都很高。当双方使用了化身的队员发生冲突时会进行化身的对抗，对抗的方式有三种：1. **けしんアタック**，选择后双方的化身进行相互攻击，双方的 KP 槽都受到一定程度的损失；2. **ブロック**，选择后己方的化身处于防御状态，处于防御状态的化身损失少量 KP，控球权更容易在防守方脚下；3. 使用必杀技，虽然会额外消耗 KP，但可以避免化身之间的对抗，如果双方都使用必杀技则看谁的必杀技更加强力，需要注意的是这里能使用的必杀技是化身自带的必杀技，而非球员自身的必杀技。随着召唤化身次数的增加，化身也会升级。使用化身后，过人、抢断或者射门都会消耗化身的 KP，当 KP 耗尽后化身会自动消失。每个化身在一场战斗中最多可以使用两次，不过第二次召唤化身时（选择**ドローイング**）会消耗全队成员的 TP。游戏通关后铁塔上出现化身老人，与其对话可以通过消耗化身硬币（化身**コイン**）开启任意角色的化身槽，之后就可以给该角色装备化身了，化身**コイン**在通关后的部分宝箱战里可以通过打败对手随机获得。



化身武装（化身アームド）

本作新增的系统，在召唤化身的时候选择“**アームド**”即可进行化身武装，此时化身化作铠甲依附在球员的身上，看着很有圣斗士的感觉。使用化身武装后，球员的各项能力大幅提升，回复一定量的 KP 值，不过之后不管该球员是否有所行动，KP 值都会徐徐减少，为 0 后效果消失。使用化身武装后，球员只能使用自身的必杀技，无法使用化身所携带的必杀技，不过好处是在使用必杀技时不再消耗 TP，让持有强力过人和射门必杀技的队员使用后可以轻松突围并破门得分。由于使用化身武装时会立即回复一定量的 KP，因此建议在 KP 有所消耗过后再进行化身武装，让收益达到最大化。在召唤了化身的情况下发生对抗时，可以选择下屏右上方的“**アームド**”，这样便可以在对抗时立即切换到化身武装状态。



极限合体（ミキシトランス）

和化身武装一样，是本作新增的系统，比赛中点击下屏“化”图标下方那个徽章模样的图标后选择发动。流程中，我方学会极限合体的人数同样为 11 人，在一场比赛中，每支队伍在场上最多可同时存在 3 个极限合体的球员。使用极限合体后，球员的外貌会发生改变，各项能力大幅提升，回复一定量的 GP 值，并且可以使用极限合体专用必杀技，GP 为 0 后解除极限合体状态。其实这个系统和化身系统大同小异，不过新增了这个系统可以让场上增加能力的球员的数量增加一倍，并且极限合体是

可以和化身系统重叠使用的，当球员同时使用化身武装和极限合体时，能力会提升到一种恐怖的境界。除了流程中固定能学会的极限合体外，在 TM **キャラバン**上和熊对话可以让两名球员自由组合进行极限合体。



属性相克

球员分为风、林、火、山四种属性，这四种属性存在克制关系，其中山＞火＞林＞风＞山。比赛中双方球员起冲突时，被克制的一方各项基础能力值都会下降，在对抗时处于不利状况，因此在拦截对方球员时尽量使用属性克制对方的队员以提升对抗的成功率。这种克制关系同样体现在必杀技和化身身上，此外，如果选用和球员属性相同的必杀技或化身时，该必杀技和化身的威力也会有所提升。



特训

游戏中，球员的能力主要通过升级和特训进行提升。完成小型或大型比赛可以获得经验值，角色升级时除了会提升部分能力，还可以学会更强力的必杀技。另外一个提升能力的方法是使用热血点数给球员进行特训，在地图上有闪电标志的地点就是可进行特训的地方，每个地方都可以针对其中一项能力进行训练，同一个球员特训的次数越多，消耗的热血点数也越多。

队员招募

队员的招募方式有两种，第一是在小型比赛中战胜对手后随机出现对手主动要求加入的情况，同意后即可马上获得这名球员；第二就是和地图上有卡片标志的人对话来招募球员。游戏中想成功招募球员需要满足 1 ~ 4 个条件，只要在小型比赛中和该成员对战过，那么该成员的第一条招募条件就会显示出来，达成后才会出现后面的招募条件。当全部条件都达成并支付友情点数后就能成功招募了。招募条件包括队伍中有指定队员、各种道具、照片、话题等，照片需要玩家在有相机图标的地方按 A 键照相来获得，话题则需要通过和 NPC 对话来获得、关键道具通过完成比赛随机获得，某些关键道具还会隐藏在宝箱里，部分厉害的角色所需的关键道具甚至需要完成宝箱战才能获得。每名被招募选手未达成的招募条件中的道具类都会标有物品的获得方法。



宝箱战

宝箱战也是该系列的特色，可以进行宝箱战的 NPC 在地图上以“R”符号标注。每个宝箱战都分为多条线路，战斗方式和系列前几作相比没有变化，战胜一条线里的所有对手后就能获得宝箱里的奖励，获



得全 S 级评价可以获得这条线最后的宝箱作为奖励（S 级评价的条件是比赛的净胜球在 5 个以上）。部分宝箱战里的线路需要获得指定的入场券（チケット）后才会开启。

平行世界之石（パラレルストーン）

在世界各地都散落着这种蓝色的石头，调查后可以获得庆祝动作、化身、必杀技、道具等物品，还有部分石头调查后可以查看一些角色穿着特殊服装的模样。

比赛相关

比赛类型

游戏中比赛分为小型比赛（5 对 5）和大型比赛（11 对 11）两种类型。所有可对战的选手都在地图上以红点标示，和他们对话就可以选择是否进行比赛，不过某些选手在发现玩家后会主动接近强行触发比赛。在本作中，小型比赛的胜利条件只有一个，那就是破门得分，第 8 章虽然增加了和恐龙进行比赛的要素，但比赛的目的依旧不变，只是守门的恐龙需要用 2 ~ 3 次必杀射门才能破坏其防守成功破门。由于化身在每场战斗中都可以召唤，这也包括小型战斗，因此参与小型比赛的成员就不要吝啬了，开始比赛后马上召唤化身，基本上都能轻松获胜。

大型比赛集中在剧情比赛和宝箱战。本作中推进剧情发展的是一个名为“进化槽”的系统，玩家在成功传球、抢断、过人以及射门后都会蓄积一定量的进化槽，将其蓄满之后才会触发剧情。需要注意的是，如果在比赛时间结束前没有将进化槽蓄满会直接导致 GAME OVER 的，某些比赛要求在某个半场时间内蓄满两次进化槽，遇到这种情况就先不要考虑射门，让学会了强力过人必杀技的球员开启化身武装和极限合体后不断使用必杀技过人快速蓄积进化槽才是正确的做法。部分比赛中，触发剧情之后，某球员（敌方或我方）头上会出现フルパワ－字样，这代表该球员进入了全力模式，此时这名球员无法被阻挡，即便是使用强力的必杀技也挡不住他的普通射门，遇到这种情况就让这名球员赶紧破门得分触发接下来的剧情吧。



麻痹槽（シビレックスゲ－ジ）

在本作中，守门员进行扑救动作后会累积麻痹槽，麻痹槽累积到最大值后会出现“ブレイク”字样，此时守门员的扑救能力会大幅降低。所有射门类必杀技里均有一项麻痹伤害（シビレダメ－ジ），此项数值越高，射门时对守门员造成的麻痹值越多。



防守技

除守门员外，其他角色也可也可以防守对方的射门。必杀技里带“B”符号的必杀技为防守技，在对方射门的范围内如果恰好有人持有这类必杀技，就可以选择是否发动该必杀技。发动后可以对对方的射门进行阻拦，就算阻拦不成功也能很大程度削减射门的威力，给守门员减轻负担。

远射

射门类必杀技里带“L”符号的为远射必杀，无论球员身处什么位置，点击下屏的“S”型图标或对方球门即可进行远射（小型比赛中无法点击“S”型图标，只能直接点击对方球门）。远射虽然可以瞬间发动射门，不过距离越远威力越小，很容易被对方的必杀技挡下，一般在对方守门员 TP 耗尽且沿途没有带防守技的队员时才考虑使用远射必杀进行射门。

连携射门

在发动射门的时候，球的前方会出现一个扇形的范围，此时如果我方球员带有含“C”符号的必杀射门并处在这个范围里，就能使用该必杀技发动连携射门，这个可以配合远射来使用。经过连携后的必杀射门威力会得到提升，不过连携射门对球员的站位要求比较高，有机会就连携，不必刻意追求。



剧情攻略

※ 本篇攻略流程以热风版本为准。



サッカーが消えた！时を越えた天马！！

剧情 在天马的带领和元堂一行人的努力下，全世界足球爱好者总算可以自由踢球了。不过当天马回到雷门中学时却发现了异常，熟悉的足球部竟然突然间消失了。不但如此，以前足球部的成员们似乎都不认识自己了，并且都活跃在其他社团，就好像足球部从来都没有存在过一般。就在天马疑惑之时，一个自称阿尔法（アルファ）的人出现在天马面前，并告诉天马他们要将足球完全抹去，接着这家伙就将球踢向了天马。一个恍惚，天马发现自己来到了冲绳海边，并在这里发现了过去的母亲和自己，难道自己穿越时空回到过去了？而就在此时，阿尔法向天马道出了真相，他们的目的就是抹消足球的存在，而方法就是改变人们过去跟足球有关联的历史，原本被豪炎寺所救而喜欢上足球的天马因为阿尔法的介入被塌下来的木板给砸伤了，从而失去了喜欢上足球的契机。按理说天马应该就此忘记和足球相关的一切，不过凭着对足球的爱，天马硬是抵消了这种影响，没有忘记过去的一切（这真心不科学），之后更是在一个名为菲・鲁恩（フェイ・ルーン）的神秘人的帮助下暂时击退了阿尔法。

之后菲将事情的缘由告诉了天马，大

体和之前阿尔法所说的差不多，他们都来自 200 年后的未来世界，而决定将足球抹消的则是未来世界的“意志决定组织”——黄金国（エルドラド）。之所以要将足球给抹消掉，是因为与黄金国敌对的组织“次世代之子（セカンドステ－ジ・チルドレン）”里大部分成员都是优秀的足球选手，由于惧怕对手的成长，因此黄金国打算从过去入手，彻底抹消掉足球的存在，将次世代之子扼杀在襁褓之中。为了拯救足球、为了拯救那些被篡改了历史的同伴们，天马跟着菲一起踏上了修复历史的道路。



流程

和花林老师对话。

↓

前往足球部。

↓

前往第二校舍 3 楼的音乐室和神童对话。

↓

离开校舍触发剧情，之后前往体育馆和信助对话。

↓

前往河川敷自动触发剧情，之后往上走触发剧情。

↓

和アルファ对话进行比赛。

↓

进入 TM キャラバン，剧情后来到现代的雷门中学。

↓

和旧足球部门口的学生对话进行小型比赛，之后在旧足球部里找到“旧サッカ－部室の看板”。

↓

通过 TM キャラバン前往 11 年前的雷门中学。

↓

尾随元堂守来到职员室，之后再尾随元堂来到足球部部室。

↓

和元堂对话进行比赛。

↓

和优一对话，剧情后乘坐 TM キャラバン返回现代。

↓

前往足球部，剧情后足球部成员全部返回队伍。

比赛简要说明

プロトコル・オメガ 第一场

第一场比赛主要是用来熟悉游戏规则的，首先控制天马移动到アルファ旁边进入争抢界面，之后选择从左边还是从右边进行抢球。接下来是射门，点下屏的“S”图标，然后使用必杀射门。剧情后被对方先入一球，接下来就是正常的比赛了，将アルファ的 KP 耗完后再让天马使用化身很快就能翻盘。上半场结束后フェイ使用极限合体，实力再度增加，下半场开启进化槽系统，只要成功传球、抢断几次就能将进化槽蓄满触发剧情，之后用天马和フェイ可以轻松压制对手，比赛时间进行到 20 分钟后自动触发剧情结束比赛。

プロトコル・オメガ 第二场

这场比赛需要将元堂守放在守门员的位置，开球后触发剧情，对方抢到球后会让アルファ控球冲向禁区，此时对手处于全力模式，我们是无法将其拦截下来的，等他到禁区射门后触发剧情，之后元堂学会必杀技。之后是自由比赛，将进化槽蓄满触发剧情，球再次落在了アルファ的脚下，等他再次射门后触发剧情，元堂学会化身。之后利用剩下的时间破门得分不是难事，上半场结束后剑城优一加入队伍。将优一换上场后开始下半场的比赛，把进化槽蓄满后触发剧情，点击下屏的“化”字，

之后点击“ア－ムド”进行化身武装。



情的同伴以及被封印的元堂守，天马决定开始特训提高自身的实力，并且寻找实力强劲的队员来对抗贝塔所带领的队伍。





最后のサッカ－！兄弟の绊！

剧情

在少年元堂守和从被改变了命运的未来而来的剑城优一的帮助下，天马首次打败了由阿尔法所带领的队伍，从而修复了元堂守的历史，之前消失了的足球队重新回到了雷门中学，不过这其中没有剑城京介的身影。由于历史被更改，剑城优一并没有因为救京介而受伤，于是优一踏上了出国留学学习足球的道路，而京介则为了能让哥哥留学从而放弃了喜爱的足球，为了让京介的历史重回正轨，优一不惜牺牲自己的足球生涯，决定回到这个时代改变历史，最终在天马等人的帮助下打败阿尔法，恢复了京介原本的历史。就在众人为完全恢复了雷门中学足球部而高兴时，突然传来了国会决定全国禁止足球的消息，原来在几天前举办的日本对美国的友谊赛上，黄金国通过篡改历史，让原本的友谊赛变成了无视规则的“功夫足球”，让日本国会因此蒙羞，认定足球为野蛮的运动，从而发布了足球禁止令。为了修正历史，众人返回了友谊赛的日子并替换掉当时的美国队，和黄金国所属的贝塔（ベ－タ）所带领的假日本队进行比赛，不过依旧惨败在对手强大的实力下，甚至连元堂守都被吸入次元空间被封印了起来，不少队员还因为受到了思维控制光线的影响对足球失去了热情从而离开球队，好在几位主力成员由于化身的原因没有受到影响，不过球队的实力依旧大损。想要解除这种光线的影响，就必须打败释放光线的人，为了拯救对足球失去热

流程

前往商店街的游戏中心，和里路地的混混对话进行小型比赛。

↓

进入游戏中心和京介对话。

↓

前往公园，靠近京介后触发剧情，剧情后获得“剑城兄弟のサッカ－ボ－ル”。

↓

乘坐 TM キャラバン来到 6 年前，靠近剑城兄弟后触发剧情。

↓

和アルファ对话进行比赛。

↓

赛后和优一对话。

↓

前往足球部，剧情后京介加入队伍。

↓

前往会议室观看比赛录像，之后和アルノ博士对话，剧情后获得“日米亲善试合のチケット”。

↓

进入 TM キャラバン，选择前往ホ－リ－ロ－ドスタジアム。

↓

前往会场和ベ－タ对话进行比赛。



比赛简要说明

プロトコル・オメガ

这场比赛天马和优一必须为首发成员。开球后触发剧情，球被对手夺走，将进化槽蓄满后触发剧情，优一学会极限合体。之后就可以随意发挥了，优一既能召唤化身又能极限合体，活跃度可谓非常高，有机会就将球交给他来破门吧，可以轻松灌进对方 5 个球以上。

日本代表

这场比赛天马必须为首发成员。开球后依旧被对方夺走，将进化槽蓄满后ベータ进行化身武装，此时无法对其进行拦截，老老实实等待对方破门得分吧。撑过上半场基本就等于结束比赛了，下半场开球后会不断触发剧情，最终由于比赛过程太过暴力被强行终止。



第3章 传说のプレイヤー！マスターDの秘密！

剧情 就在众人讨论如何进行训练的时候却收到了豪炎寺发来的信息，与豪炎寺见面后却发现对方竟然知道黄金国介入干预历史的事情，问过后才明白他曾收到过名为“支援者 X”的来信，并获得了可以进行时空穿越的手镯。这个支援者 X 早在豪炎寺还在第五部门当圣帝的时候就存在了，为当时的第五部门提供了不少好处，其所属部门正是“次世代之子”，而他的目的似乎是为了培养新世代有潜力的足球选手，天马也是这其中的候选人之一。不过当时和支援者 X 接触的人是千宫寺大悟，因此豪炎寺也对这个神秘的人物不太了解，将来信和手镯交给豪炎寺也仅仅是 1 个月前发生的事。虽然不明白这个神秘人到底有着什么目的，不过至少目前看来他是为了不让足球从这个世界上消失，和天马等人的目的相同，而众人在豪炎寺的建议下来到了以前第五部门用于培养究极选手的神之伊甸进行特训，并在修的帮助下进行化身武装的训练。

由于阿尔法的屡次失败，被黄金国的首脑给囚禁了起来，而效力于阿尔法的 5 名部下为了帮助阿尔法，私自前往伊甸岛与天马进行比赛，间接导致天马提前学会了化身武装。虽然学会了化身武装的天马让队伍整体实力有所提升，不过想要打败贝塔带领的队伍还有很大的差距，于是熊监督提议去寻找《霸者的圣典》，在这本圣典上记载着创建世界最强队伍的秘密，于是众人来到 200 年后，虽然途中遇到了一些阻挠，但最终还是将圣典拿到了手。打开圣典后大家果然都不认识里面的字，不过音无却发现这个自己和元堂守以前经常看的笔记字迹差不多，由此推断出圣典的作者应该是元堂守的爷爷元堂大介。虽然在这个时代元堂大介已经不在人世，不过借助穿越时空的能力，大家还是顺利回到了大介生前的年代，不过贝塔也乘机介入，抢走了《霸者的圣典》不说还将大介变成了一块石头。好在变为石头的大介精神力并没有消失，将他心中所想的最强队伍中每个人应有的能力告诉了大家，然而这些强者都仅仅是存在于历史中的人物。



流程

前往铁塔和豪炎寺对话。

↓

乘坐 TM キャラバン来到ゴッドエデン。

前往小岛深处的赛场，吊桥处遭遇“チ－ム A5”，和**エイナム**对话进行小型比赛，参赛成员必须为拥有化身的 5 名队员。

↓

在最深处的球场与**シュウ**对话，剧情后和**エイナム**对话进行小型比赛。周旋 10 分钟后触发剧情，之后天马正式学会化身武装，接着只需要破门得分即可。

↓

乘坐 TM **キャラバン**返回雷门中学足球部。

↓

乘坐 TM **キャラバン**前往 200 年后的**サッカ－**纪念博物馆。

↓

从侧面的地下通道进入博物馆内，在第 3 展示室拿到“霸者の圣典”。

↓

逃出博物馆，途中会出现拦路的敌人，能绕开尽量绕开吧。

↓

在有球场的房间和机器人对话进行比赛，这场比赛除了必须天马首发外没有其他特别要求，获胜即可。

↓

乘坐 TM **キャラバン**返回现代，前往木枯らし庄天马的房间。

↓

乘坐 TM **キャラバン**来到过去，进入医院 2 楼和元堂大介对话。

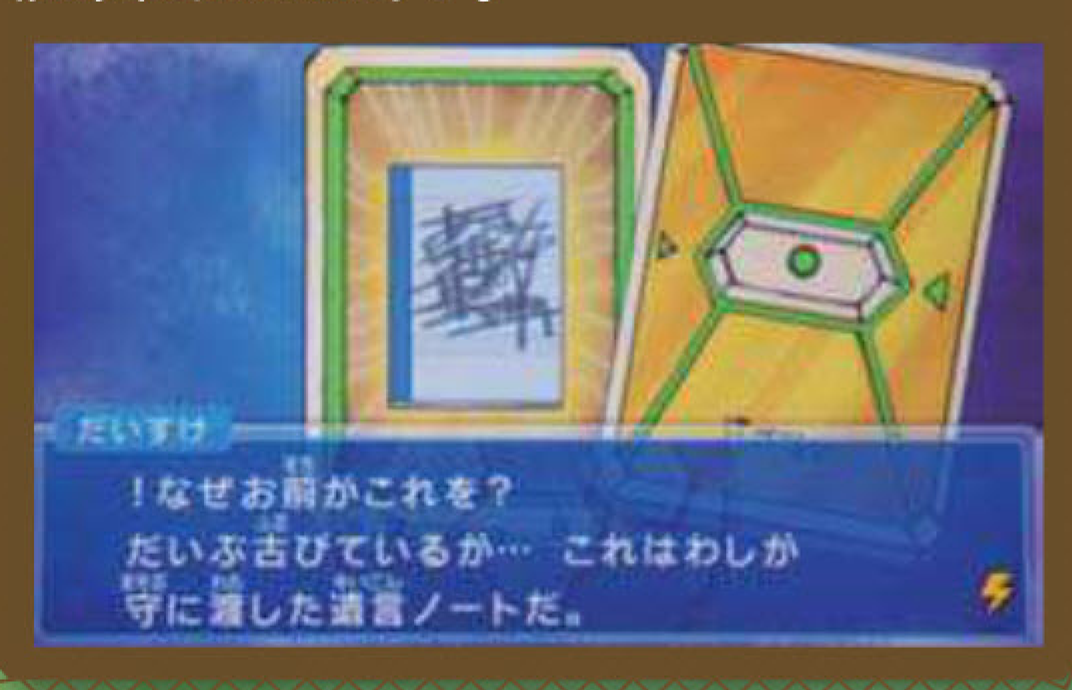
↓

和**ベ－タ**对话进行比赛。

比赛简要说明

プロトコル・オメガ 2.0

这场比赛天马、神童、京介以及龙马必须首发出场。开球后触发剧情，对方士气高涨，被进一球后再度触发剧情，监督更换为元堂大介。将进化槽蓄满后触发剧情，然后再度将进化槽蓄满学会必杀战术3D・リフレクタ－。需要注意的是，在上半场的时间里需要蓄满两次进化槽，时间相对来说比较紧张，需要保持自己传球、抢断以及过人的成功率。下半场第三次将进化槽蓄满后京介学会化身武装，之后进入正常比赛，对手实力并不强，我方 4 名化身使外加 1 名可以进行极限合体的队员，能够轻松压制对手。



第4章 来たぞ信长の町！时空最强イレブンを手に入れろ！！

剧情

为了组成时空最强队伍，大家也只有返回过去寻找那些传说中的人物了，而这其中的第一人就是生于战国时期的织田信长。来到战国后大家便在尾张寻找起了信长，不过在这么大的地方想找到一个人谈何容易。虽然在战国时代还没有足球，但已经有了蹴鞠，在众人寻找信长的时候，天马一行人很快就和玩蹴鞠的小朋友混到了一起，并且还因此意外结识了木下藤吉郎（也就是大家熟悉的丰臣秀吉）。之后不但见到了信长，还在机缘巧合之下帮助信长打败了由贝塔所代表的今川义元军（仅仅是蹴鞠比赛而已），而神童也通过自己的努力学会了化身武装，并吸收了织田信长的霸气，学会了极限合体。

流程

前往商店街，和骨董品屋门口的人对话获得“信长の刀”。

↓

乘坐 TM **キャラバン**前往战国时代。

寻找织田信长的情报，跟着紫色箭头前进，在桥上触发剧情后神童离开队伍。

↓

和草坪上的小孩对话进行小型比赛。

↓

返回地藏堂整理情报。

↓

往街道方向前进，剧情后前往西边森林深处白鹿组的基地。

↓

在あぜみち通的广场和ベ－タ对话进行比赛。

↓

从豆腐屋往上再往右走来到花吹雪广场，靠近织田信长后触发剧情。

↓

返回地藏堂开作战会议，剧情后太助学会必杀技“一夜城”。

↓

在那古屋城门前和木下藤吉郎对话进行比赛。

比赛简要说明

白鹿组

这场比赛神童、信助以及另外五名踢蹴鞠的小孩必须首发出场，且信助必须为守门员。由于我方必须让 5 名战国时代玩蹴鞠的小孩参加比赛，因此队伍的整体实力有所下降，上半场尽量让几位化身使控球和对手周旋，并且保证能破门得分，否则下半场打起来会比较艰难。上半场结束后获得新阵型“F– マモリノジンケイ”，更换这个阵型并将太助、狮子丸和市正放到后卫的位置（绿色方框）开始下半场比赛。开球后让对方冲到禁区附近出发剧情，然后将进化槽蓄满后再度触发剧情，信助学会化身武装，接下来时间也至少过半了，只要将时间拖到比赛结束就能赢得胜利。

今川军

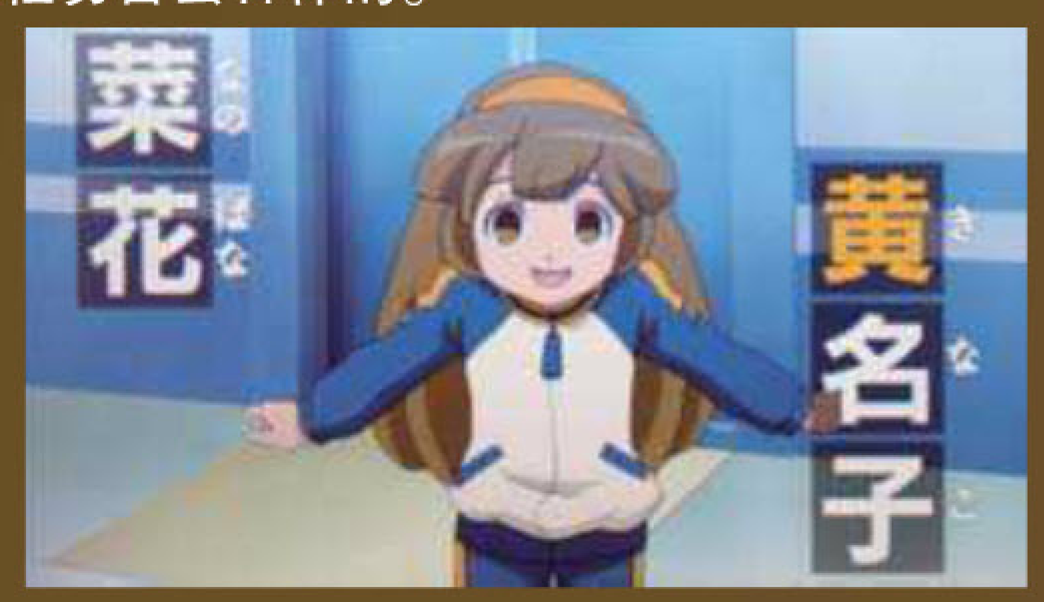
这场比赛需要让神童、天马以及另外五名踢蹴鞠的小孩在队伍中，并且神童和天马必须首发出场。开球后触发剧情球被夺走，之后第一时间让信助使用化身防止对方破门，接下来就是充足的反攻时间。虽然对方守门员也会使用化身，不过实力不算强，用龙马的化身使用必杀技可以轻松破门得分。下半场开始后需要蓄满两次进化槽来触发剧情，蓄满第一次神童学会化身武装，蓄满第二次神童学会极限合体。两次触发剧情后都会给神童很好的进攻机会，仅靠这两球就足以取得胜利了。



第5章 革命少女！ジャンヌ・ダルクを救え！！

剧情 虽然在之前的比赛中打败了贝塔，解除了雷门中学同伴们的负面情绪，不过被封印的元堂守却消失了，接着黄金国派出的新的领队伽马（ガンマ）随之出现并带走了战败的贝塔，看来拯救元堂守的道路还得继续走下去。返回学校后确认了同伴们平安无事，不过一位名叫菜花黄名子的女生出现在了天马等人的面前，除了穿越时空的几人外，貌似其他队员对这名自称是王牌射手的女生都很熟悉。很快，大介就确定了第二位传说中的人物——圣女贞德。虽然遇到了被当成间谍而被捕的小意外，但众人还是顺利见到了贞德，不过这个弱气眼镜娘实在不符合大家想象中贞德的形象。在一段时间的接触以及雾野兰丸的鼓励下，贞德找回了自信，带领法国军队打败了英国军队，而雾野也成功和贞德进行了极限合体，成为了强者的一员。黄金国方面虽然是派出了伽马对天马一行人进行阻挠，不过他们所关押的一名 S 级犯人却在此刻逃跑，并来到了中世纪轻松控制了伽马的队伍与天马等人对战，并向黄金国的议长提出打败

雷门中学后免除自己罪行的条件。虽然最终还是失败了，不过看来这个家伙是不会轻易善罢甘休的。



流程

前往足球部，剧情后雷门中学足球部的同伴回归，菜花黄名子加入队伍。
↓
前往球场触发剧情，之后到铁塔和豪炎寺对话获得“勇气の兜”。
↓
乘坐 TM キャラバン前往中世フランス，往下走触发剧情被士兵逮捕。
↓
调查左侧的行李后触发剧情见到ジャンヌ。
↓
往南走进入ヴォ－クル－ル。
↓
进入ジャンヌ的据点，在中庭触发剧情，然后在中庭和ジャンヌ对话。
↓
乘坐马车前往シノン城。
↓
进城和假王子会面。
↓
在城门处进行小型比赛，之后和真王子会面。
↓
和ジャンヌ对话，乘坐马车前往オルレアン城。
↓
进城后触发剧情，然后往右走，靠近雾野后触发剧情。
↓
返回大门处和ジルドレ对话，之后到城门处和シャルル对话，剧情后进行比赛。

比赛简要说明

プロトコル・オメガ 3.0

这次比赛天马、神童、雾野和菜花必须首发出场。开场依旧被对方取得控球权，之后第一时间让守门员召唤化身来防对方的远射，对方守门员的化身依旧比较弱，用天马或龙马的化身必杀能轻松破门，如果觉得没把握也可以用普通射门来耗光对方的 KP 再用必杀技强攻。下半场开始后触发剧情，雾野觉醒化身“战旗士ブリュンヒルデ”，之后将进化槽蓄满后再度触发剧情，雾野学会极限合体，之后就没什么好说的了，轻松碾压对方。





冲击の出会い！三国志の英雄たち！！

剧情

从中世纪的法国返回现代后，众人迎来了一位老面孔——雨宫太阳，他在豪炎寺的推荐下加入了天马一行人的队伍。接下来要寻找的两位传说中的人物是三国时期的诸葛孔明和刘玄德，众人来到三国时期后很快就见到了刘关张三兄弟，并且正巧赶上了三人第三次光顾诸葛亮的茅庐，在天马一行人的帮助下，刘备最终见到了诸葛亮并将其请出了山，而雨宫太阳和西园信助也顺利吸收了诸葛亮和刘备的灵气，成为了最强十一人中的两员猛将。名为扎纳克（ザナ－ク）的 S 级逃犯果然不负众望地前来阻挠，不过比赛途中却因为不明原因而暴走，之后被来自“次世代之子”的神秘人物给带走了。

流程

剧情后雨宫太阳加入队伍。

↓

前往商店街的秘宝堂购买“孔明の书”。

↓

乘坐 TM キャラバン前往三国时代。

↓

往上走遇到刘关张三兄弟。

↓

调查大门，然后往下走在桥头进行调查后打开大门。

↓

进入要赛后触发剧情，之后控制天马向火盆射门点燃烛台。

↓

一路往前走，尽头处和对手对话进行小型比赛，需要将刘备放到守门员的位置。

↓

继续前进，前方还有两个房间需要利用射门来点燃烛台，第三个房间的蓝色烛台需要用蓝色的火焰点燃才行。

↓

在兵马俑的房间进行比赛。

↓

继续前进，之后的两个房间依旧需要靠射门来点燃烛台，第二个房间中央的烛台的正确点燃方法是利用左侧或右侧的火盆。

↓

在最后的房间触发剧情后和ザナ－ク对话进行比赛。

↓

乘坐 TM キャラバン返回现代。

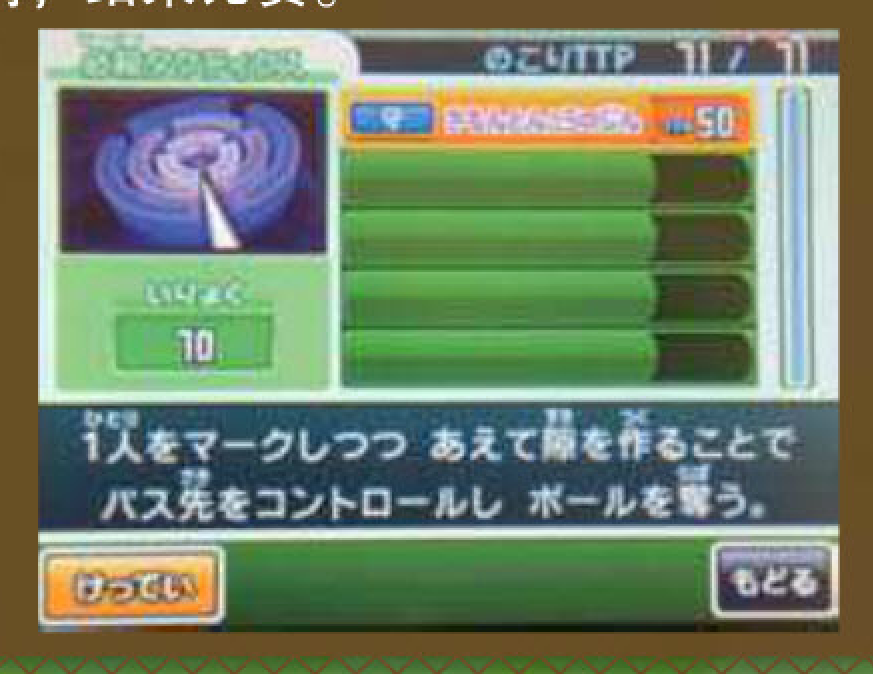
比赛简要说明

からくり兵马

这次比赛需要刘备和信助出场，刘备为守门员，信助在替补席。开始后被对方持球，此时不用进行阻拦，让其冲到禁区射门触发剧情，之后便是反击的时间了。下半场将守门员换成信助，然后就可以继续蹂躏对手了，这群兵马俑的实力比较弱，可以轻松获胜。

ザナ－ク・ドメイン

这次比赛需要雨宫和信助为首发成员，并且信助为为守门员。开球后对方持球无法阻挡，让其破门得分后触发剧情，之后便尽量和对手周旋，不让比分继续扩大即可（此时由于剧情需要我方是无法破门得分的）。上半场结束之后雨宫学会极限合体，下半场开始后触发剧情，学会必杀战术“奇门遁甲の阵”，之后将进化槽蓄满，剧情后球被ザナ－ク夺走，依旧是无法阻挡。被破门得分后触发剧情，信助学会极限合体，接下来将比分追平后触发剧情，结束比赛。



第7章 幕末の决斗！龙马VS新选组！！

剧情 很快，大介就确定了接下来的目标，那就是幕末的坂本龙马和冲田总司。来到幕末时代后很快便见到了传说中的坂本龙马，不过依旧和大家印象中的本人区别很大，好在有了之前几次经历过后，众人对这个胖大叔龙马也就见怪不怪了。虽然坂本龙马和冲田总司在立场上来说是对立的，但在球场上经过京介的劝说，冲田总算是接受了坂本龙马所提出的大政奉还的想法，而京介也由此学会了极限合体。通过控制新选组向天马等人挑战的扎纳克再次败下阵来，虽然这次败得心服口服，不过就在他准备将变为石头的元堂守交换给天马等人的时候，神秘人突然出现并夺走了石头。

流程

前往医院 2 楼和目金对话获得“坂本龙马の纪念写真”。

↓

乘坐 TM 前往幕末。

↓

往上走，途中遭遇坂本龙马后进行小型比赛。

↓

继续往上走进入街道旁的万屋。

↓

前往桥对面的料亭。

↓

前往新选组屯所前触发剧情。

↓

追着冲田总司来到料亭触发剧情。

↓

与天马等人汇合后进行小型比赛，需要让坂本龙马出场。

↓

往上走进入二条城，剧情后和ザナ－ク对话进行比赛。

↓

乘坐 TM キャラバン返回现代。

比赛简要说明

ザナ－クドメイン

这场比赛需要剑城京介、锦龙马和坂本龙马为首发队员。上半场没有特殊事件，争取在这段时间拉开比分差距，上半场结束后触发剧情，京介学会极限合体。下半场开始后需要蓄满两次进化槽，蓄满第一次锦龙马学会极限合体，蓄满第二次锦龙马学会化身武装。



恐龙时代へGO！兽の谷の大决战！！

剧情

虽然打败了扎纳克，不过他只是为了自己的目的而帮助黄金国的，而众人接下来要面对的黄金国最强队伍是一支名为“完美级联（パ－フィクト・カスケイド）”的队伍，只有打倒了这只号称十全十美的队伍才能真正终止黄金国的足球禁止令以及救出元堂守，不过以众人目前的实力还远远不够，因此大介很快决定了下一个要去的地方，那就是远古的恐龙时代。很快众人便来到了恐龙生活的白垩纪，不过在这里除了发现了大量恐龙外，还发现了一名叫做东武（ト－ブ）的人类……不过由于一直跟恐龙生活在一起，因此有着和恐龙交流的技能。虽说大家之前已经对奇怪的事有了足够的免疫力，但恐龙时代出现人类是绝对不可能的事，后来从博士那里了解到东武其实是来自未来世界的人，只不过因为穿越时空时出现了问题，父母为了保护东武，就让球形驾驶舱载着东武穿越到了恐龙的时代。不得不说东武对足球很有天赋，第一次接触足球就使用出了化身，之后更是在进行特训后与天马等人一起对抗黄金国的王牌球队完美级联。



流程

乘坐 TM キャラバン前往冲绳。

↓

往上走，进入小学校获得“恐龙の化石”。

↓

乘坐 TM キャラバン前往白亚纪。

↓

往上走进入大平原，在这里遭遇ト－ブ。

↓

剧情后一路追着ト－ブ前进，在挡路的岩石处触发剧情。

↓

在右下角找到恐龙后返回岩石处进行调查。

↓

继续跟着ト－ブ走，在悬崖处触发剧情。

↓

返回大平原，找到恐龙后再度前往悬崖处调查大树。

继续前进来到ト－ブ的家，和ト－ブ对话。

↓

前往大平原，靠近ト－ブ后触发剧情，之后在南边找到恐龙回到绝壁处。

↓

和悬崖上的恐龙对话进行小型比赛，之后继续前进，在最深处见到ロックスタ－，剧情后再次进行小型比赛，要求ト－ブ出场。

↓

返回ト－ブ的家，途中遭遇パ－フェクトカスケイド，和レイ对话进行小型比赛（必败）。

↓

在大平原进行特训，和翼龙对话进行小型比赛，比赛必须让菜花出场，比赛中菜花觉醒化身“暁ノ巫女アマテラス”。

↓

和レイ对话进行比赛。

比赛简要说明

パ－フェクト・カスケイド

这次比赛必须让フエイ、ト－ブ和雨宫首发出场。开场后会连续两次被对方夺球以及破门，触发剧情后需要将进化槽蓄满，フエイ觉醒化身“光速斗士ロビン”、学会化身武装以及学会新的极限合体，接下来可以利用フエイ的强大攻势将比分追平。上半场结束后ト－ブ学会极限合体，下半场开始后将进化槽蓄满，雨宫学会化身武装，破门得分后自动结束比赛。



第9章 传说へのジャンプ！ア－サ－王と円卓の騎士！！

剧情 由于发生了紧急事件，黄金国的王牌球队在还没有彻底击败雷门中学的情况下就提前撤退了，这也让天马一行人有了继续强大下去的资本，下一个目标是前往幻想世界寻找亚瑟王和圆桌骑士。由于是幻想中的世界，在进行穿越时出现了问题，等天马苏醒过来时发现同伴们都不见了，而天马自己则成为了故事的主人公“见习的骑士”，自己的同伴则成为了其他骑士，开始了重新构筑世界的旅行。很快，天马见到了亚瑟王以及化身为圆桌骑士的同伴们，并且和亚瑟王一起打败了企图破坏历史的完美级联。



流程

乘坐 TM キャラバン前往幻想世界。

↓

和シ－ナ对话后离开村庄前往ア－サ－王的城。

↓

进城后往里走触发剧情进行入团测试，和神童对话进行比赛。

↓

进城召开圆桌会议，同伴全部回归。

↓

出城往东走来到妖精の泉，剧情后前往北方的洞窟。

↓

一路前进来到洞窟最深处，剧情后菜花返回队伍。

↓

和レイ对话进行比赛。

比赛简要说明

圆卓の骑士

开球后触发剧情，之后京介持球冲到我方禁区附近，以目前我方后场队员的实力几乎无法阻止，等对方破门得分后再度触发剧情，之后就可以正式比赛了。虽然我方只有天马和フェイ两人有较强的战斗力，不过打起来还是比较轻松的，让フェイ同时使用极限合体和化身武装后几乎无人可挡，而且化身消耗完之后还可以复活一次，GP 也可以通过道具进行回复，仅仅上半场就足以扳回 4 分以上。

パ－フェクト・カスケイド

这次比赛需要天马、神童和菜花首发出场。开始比赛后球被对方夺走，此时对手不可阻挡，让其射门得分后触发剧情，之后的比赛我方依旧无法破门得分，尽量保证失分不再继续扩大即可，整个上半场天马处于士气低落状态，所有行动都会失败，尽量不要让他控球，上半场结束后菜花学会极限合体。下半场开始后再次被对方夺球破门，之后触发剧情，天马学会极限合体，之后就要抓紧时间反超比分了，让主力使用极限合体＋化身武装后射门得分基本不会失败，只要注意尽量别和对方使用了化身的球员发生争抢、消耗 KP 即可。



第 10 章 决战ラグナロク！これが时空最强イレブンだ！！

剧情

虽然打败了黄金国派出的最强队伍，但拯救足球之旅并未结束，天马一行人被完美级联的成员带到了未来世界。见到黄金国的议长后，对方开门见山地要求天马等人和他合作，一起打败次世代之子。和这个企图让足球消失的家伙合作众人自然不愿意，不过一来变成石头的元堂守在次世代之子手里，二来黄金国之所以想让足球消失，原因是为了拯救世界。次世代之子里的成员全都是有着优秀足球基因的人，他们的身体能力强悍到了一种变态的地步，就算用枪也无法穿透，而这支队伍披着小孩的外皮对全世界进行攻击，如果不想办法进行阻止，整个世界都会受到毁灭性的打击，因此黄金国的议长才想到了干涉历史让足球消失的办法。

不过就在前不久，次世代之子向黄金国提出建议，用足球比赛来决定权利的归属，因此议长找到了鬼道、豪炎寺以及天马等人，想借助他们的力量。对方提出进行三场比赛，哪一方获胜次数更多，整个世界的控制权就交给哪方。经过特训之后，雷门中学和黄金国的王牌选手们总算是相互融合，并分出了三支队伍分别对抗次世代之子，而之前因为力量暴走而被选入次世代之子的扎纳克也在第一场比赛结束后加入了雷门中学，成为了时空最强十一人的一名成员。不过菲却因为恢复了记忆离开了队伍，原来他也是次世代之子中的一员，当初是被消除了记忆送到天马那个时代，帮助天马一行人阻止黄金国让足球消失的计划，而如今危机解除，恢复记忆的菲站到了敌人那边和天马一行人进行对抗。

三场比赛最终结果为一胜一负一平，为了最终决出胜负，次世代之子的首领 SARU 提议再追加一场比赛，对方将派出最强队伍参战。在第三场比赛中喝止菲变身的神秘人——支援者 X 也在赛后表明了身分，他其实就是被菲认为抛弃了自己的父亲。不过他的真实身分是黄金国的一员，加入次世代之子的目的一来是为了监视对方的行动，二来是为了保护菲，他甚至还前往过去，找到年少时期的菲的母亲，前往天马等人的时代帮助和开导菲，而这个人就是之前在雷门中学莫名出现的菜花黄名子。最终，在天马等人的劝说下，菲选择了回归雷门中学，并将变为石头的元堂守给救了出来，而集齐了时空最强十一人的雷门中学也以最强的实力和次世代之子开始了最后的比赛。

流程

跟着レイ一路前进来到黄金国总部，在里面见到了议长トウドウ。

↓

剧情后和鬼道和豪炎寺对话。

↓

进入球场触发剧情，之后可以到街上去购买道具、装备等物品用以备战。

↓

从左边的传送点进入休息室触发剧情，之后前往球场和鬼道对话进行比赛。

↓

前往休息室和议长对话，剧情后再度返回休息室。

↓

前往赛场触发剧情，之后ザナ－ク加入队伍。

↓

和サカマキ对话进行比赛，比赛结束后ザナ－ク离开队伍。

↓

前往休息室和豪炎寺对话。

↓

前往赛场和豪炎寺对话进行比赛。

↓

离开赛场往下走触发剧情，之后和フェイ汇合，剧情后フェイ重新加入队伍。

↓

前往休息室，剧情后需要给时空最强十一人取队名。

↓

和球场上的每个人对话。

比赛简要说明

ザン

比赛开始前需要将8名候补成员放到第一页的空白栏里，建议优先选择有化身的成员。这场比赛中京介、フェイ、菜花、龙马和三国必须首发出场，并且三国必须为守门员。开球后触发剧情，菜花学会化身武装，之后将进化槽蓄满触发剧情，ザナ－ク持球并无法被阻挡，失去一分后就可以正常比赛了，上半场结束后フェイ离开队伍。下半场开始后触发剧情，比分被对手大大超越，剧情后需要在8分钟时间内射入一球，让龙马使用化身武装加极限合体可以轻松完成，破门得分后比赛结束，此战必败。

ギル

选择好剩下8名参战成员后开始比赛。开球后依旧被无法阻挡的对方射入一球，之后是自由比赛时间，对方的守门员实力较强，可以在这段时间内尽量消耗其KP，为下半场做准备，上半场快要结束时再度触发剧情，被无法阻挡的对方射入第二球。上半场结束后メカ元堂加入队伍，将其换成守门员后开始下半场的比赛。将进化槽蓄满后触发剧情破门得分，学会必杀战术“神のタクト FI”，アルフア、ベ－タ、カンマ3人学会必杀技“オメガアタック”，接下来就可以猛攻夺取比赛的胜利了。

ガル

开球后被对方夺走，此时对方依旧无法阻挡，等对方射入两球后触发剧情，之后上半场的时间也不多了，争取不再让比分扩大即可。上半场结束后ザナ－ク返回队伍，下半场开始后触发剧情，ザナ－ク学会新的极限合体且利用必杀技扳回一分。再次开球后，雾野和ト－ブ学会化身武装，接下来只要再扳回一分就会触发剧情结束比赛。

ザ・ラグ－ン

流程中的最后一场比赛，需要时空最强十一人全部首发，并且信助为守门员。开始比赛后需要将进化槽蓄满，在这段时间内是无法破门得分的，剧情后被对手破门得分，接下来要在上半场结束之前将比分追平，否则会GAME OVER。下半场开



始后再度触发剧情，我方连失三球，之后天马学会极限合体后的新必杀，并且学会新的必杀战术，接下来的比赛里不但我方全员的 GP 和 TP 全回复，天马使用必杀技变为无消耗，之后就以天马为中心，全程最强必杀轰过去。将比分反超后触发剧情，之后天马不再无消耗，不过此时时间剩余也不多了，让守门员火力全开基本就能保证不被进球。

通关特典

通关后可自由更换必杀技、监督；铁塔上出现化身マスタ－；商店街的抓娃娃机投入使用（需消耗 3DS 小金币）；开启新的宝箱战；可招募新队员。前往ホ－リ－ロ－ド スタジアム调查球场中央的石头可以挑战和由元堂带领的イナズマレジェンド ジャパン对战，之后还有更强大的队伍等着玩家的挑战。

收集要素

重要道具

名称	作用	获得方法
ちっちゃな银の键	可以打开银色宝箱	半田の对战“上路线”的宝箱
ちっちゃな金の键	可以打开金色宝箱	决战の对战“右路线”的宝箱
激斗の对战チケット2	激斗の对战开启新路线	幻想世界，叹きの洞窟的宝箱（金）
决战の对战チケット1	决战の对战开启新路线	中世フランス，シノン城谒见の间的宝箱（银）
决战の对战チケット2	决战の对战开启新路线	冲绳，坂道广场的宝箱（金）
革命の对战チケット1	革命の对战开启新路线	白亚纪，大平原北エリア的宝箱（金）
革命の对战チケット2	革命の对战开启新路线	ゴッドエデン岛，泷つぼ吊桥的宝箱（金）
历战の对战チケット1	历然の对战开启新路线	200年后，休息室里的宝箱（金）
真实の对战ル－ト1	真实の对战开启新路线	三国时代，兵马俑の间的宝箱（金）
真实の对战ル－ト2	真实の对战开启新路线	パッチワ－ク，ロストワ－ルド スタジアム的宝箱（金）
内绪の对战チケット1	内绪の对战开启新路线	现代，稻妻町病院的宝箱（金）
内绪の对战チケット2	内绪の对战开启新路线	幕末，川沿いの市街东的宝箱（金）
秘密の对战チケット1	秘密の对战开启新路线	现代，雷门中学食堂的宝箱（金）
究极の对战チケット1	グランドファ－ザ－开启新路线	过去，雷门中学图书馆的宝箱（金）
究极の对战チケット2	グランドファ－ザ－开启新路线	与隐藏球队ジ・エグゼラ－对战后获得
极秘の对战チケット1	极秘の对战开启新路线	极秘の对战中的宝箱

※流程中自动获得的没有列举。隐藏球队ジ・エグゼラ－需要将隐藏球队ツキガミ一族（热风版）/ヴァンプテイム（雷鸣版）打过后，和另一个版本的游戏（且也打过了上述隐藏球队）进行通信后才会出现。

平行世界之石相关收集要素

庆祝动作相关收集

类型	庆祝动作	时期	获得地点	
げんき	ロ－リング！	–	初期持有	
		ジャンプ！	现代稻妻町	木枯らし庄宿舍左边
		はくしゅ！	中世フランス	广大な平原右上方
		エアギタ－！	幕末	川沿いの街道北侧桥边
たのしい	ステップ！	–	初期持有	
		たまのり！	冲绳	さざなみビ－チ下方
		グルグル！	中世フランス	ロワ－ル溪谷回复点正右方偏下的位置
		ブ－ン！	200年后	サッカ－纪念博物馆大门右侧
じょうねつ	パンチ！	–	初期持有	
		ガッツ！	白亚纪	湖のほとり下方
		エイエイオ－	战国时代	那古屋城城门前左下方
		おたけび！	トンガットル共和国	病院外左下方

庆祝动作相关收集				
类型	庆祝动作	时期	获得地点	
クール	くるくる!	–	初期持有	
		ムーンサルト!	战国时代	花吹雪广场中央
		ナルシスト!	幻想世界	叹きの洞窟入口左边
		バキュン!	幕末	お屋敷通り中央院子坐下的墙角处
キュート	どじっこ!	–	初期持有	
		キラッ!	过去稻妻町	西公园最左边
		キッス!	ゴッドエデン岛	从风の吹く草原下方入口处一直往上直走
		ニャニャン!	幻想世界	幻想世界の旅路下方

涉及到化身和必杀技的平行世界之石相关收集

地点	获得物品
共通	
雷门中学，サッカ–栋的屋内スタジアム中央	化身：精锐兵ポ–ンB
ホ–リ–ロ–ド スタジアム最上方	必杀技：シュ–トブレイク
冲绳的小学校最上方	化身：魔神ペガサス
热风版	
雷门中学体育馆讲台	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是雾野：ザ・ミスト、神童：フォルテシモ、三国：イケメンUP!、西园：かっとびディフェンス、速水：スピ–ドプラス20
雷门中学第一校舍3楼左边第二件教室	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是鬼道：皇帝ペンギン2号、佐久间：皇帝ペンギン3号、五条：皇帝ペンギン7
雷门中学入口右侧的树林，剧情后和雨宫太阳对话	选择“ぶっとびジャンプ”或“ぶっとびパンチ”分别获得对应名称的必杀技
雷鸣版	
雷门中学サッカ–栋的屋内スタジアム	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是デザ–ム：グングニル、グラン：流星ブレ–ド、レ–ゼ：アストロブレイク、ウルビダ：アイスグランド
稻妻町西公园	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是冬花：リカバリ–、夏未：おいろけUP、秋：シビレヒ–リング
稻妻町河川敷	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是葵：デスドロップ、水鸟：ホワイトハリケ–ン



由于可使用化身的人数大幅增加而同时能召唤出的化身数量依旧不变，直接导致一场比赛中大部分成员没机会使用化身，而新增的极限合体系统也存在同样的问题，虽然可以避开召唤了化身的成员，让场上“开挂”的人数增加一倍，但说实在的，极限合体不配合化身使用真心不怎么给力。当然好处还是有的，就是在拼化身的时候可以尽情地攻击了。本作比较重视剧情，整个流程中有着非常多的过场动画，由此能看出厂商的诚意，但是过于偏向剧情化的比赛打起来实在是放不开手脚，通关后才能真正享受到比赛带来的爽快。



RPG	角色扮演	3DS
幻想生活		
ファンタジーライフ		
Level-5	日版	2012年12月27日
1～3人	6800日元	对应邂逅通信

Level-5旗下全新的RPG《幻想生活》终于和大家见面了，游戏音乐和印象设计由制作过"《最终幻想》系列"的植松伸夫和天野喜孝担任，豪华的制作阵容加上奇特的职业设定让本作充满吸引力，就让我们一起去幻想的世界冒险吧。 文 半夏 美编 Juxi



系统详解

基本操作

按键	说明
滑杆	移动
B+滑杆	快速前进，消耗SP
十字键↑	长按会作出开心动作
十字键↓	长按会坐在地上休息，能够回复SP
十字键←	长按会作出行礼动作
十字键→	长按会作出挥手动作
A	选择、确定、调查、对话、攻击、拾取
B	返回、取消、收起武器、长按B会发动忍足能够偷偷接近怪物
Y	开启菜单
X	不同职业发动特殊技能
L/R	调整视角

人物创建

进入游戏之后玩家需要先创建属于自己的角色，性别、体型、发型、五官等等都可以自由选择，还可以进行微调。另外还要从众多的职业中选择一个作为初始职业，注意的是性别、脸、体型、名字这四项在进入游戏后不能进行更改，而职业、装备、发型、发色这四样可以在游戏中改变。





菜单





1.角色名称。
2.角色形象，会反映出角色的部分装备。
3.书包和口袋容量显示，最初书包能装的东西比较少，扩容后最多可以装300个道具，口袋起类似快捷键的作用，装在口袋里的东西可以点击快速使用，最多可以容纳8个道具。
4.当前职业和职业称号，不同的职业称号所带来的属性加成不同。
5.等级和累计的经验值。
6.距下一次升级还需要的经验值。
7.拥有的金钱。
8.获得的开心点数。
9.获得的星星数。
10.累计游戏时间。
11.按X可以翻页，查看角色的各项具体数值、装备、各职业能力等等数据。
12.更换装备、各职业道具。
13.职业执照，在这里能查看各个职业达到的等级、称号、技能等数值，按X可以翻页查看；按A能够查看接取的所有职业试炼任务；制作类职业可以按Y查看配方。
14.查看玩家和组队角色数值，按X可翻页，当角色升级后会有剩余点数提醒，可以把点数加在任意属性。可以在这里选择让组队角色离开。
15.背包，点击道具会显示具体信息，包括可使用职业、稀有程度、仓库和背包库存等等。
16.技能，会显示各个技能当前的经验以及等级。
17.开心点数，在这里能够查看获得的开心点数以及奖励。

界面





1.角色当前职业、剩余HP和SP。
2.当前可用技能提示（需学过相关职业技能），Y可以转换目标；X可以蓄力攻击；A可以普通攻击。
3.怪物及血量。
4.当前需要进行的任务提示。
5.时间槽，时间槽前进到不同位置地图的景色会发生不同的改变，白天和夜晚出没的怪物、NPC位置都会有所不同。
6.地图，可以查看各个地点的说明，也可以在这里选择快速回到自己家或者当前职业マスター处。
7.任务，能够在这里查看当前职业试炼任务、蝴蝶任务、居民任务。
8.菜单。
9.口袋，可以点击开启或关闭，最多能够容纳8个道具，口袋内的道具可以点击快速使用。
10.怪物图标，走近的话部分怪物会主动攻击。
11.NPC图标。
12.商店或者集会店员等有实际用途的NPC。

城镇设施详解

游戏中共有三个主城：クルブルク、ポルトポルト、ダルスモルス，城内有丰富的设施和商店，具体说明如下：

图标	说明
	存档点，可以在这里进行存档
	交通工具租赁处，获得相关开心奖励后可以在这里租赁不同的移动工具，拥有自己的马后可以在这里招唤
	飞船，可以花费少量金钱移动到当前城市附近的地图
	飞艇，可以花费一定金钱移动到其他城市
	主人公的家
	指路人，对话之后可以选择快速移动到城市近郊地图
	魔法学校，能够找到魔法师职业マスター
	猎人集会，能够找到猎人职业マスター

TIPS 《幻想生活》中的职业被称作“ライフ（生活）”不同的生活在玩家的冒险生涯中起着不同的作用。

图标	说明
	伐木人集会，能够找到伐木人职业マスタ–
	王国士兵集会，可以在这里找到王国士兵职业マスタ–
	矿工集会，可以在这里找到矿工职业マスタ–
	渔师集会，可以在这里找到渔师职业マスタ–
	职业集会，能够在这里转换职业，上交大型道具
	鱼店，贩卖各种鱼类、海鲜
	蔬菜店，贩卖各种蔬菜、水果、水稻等作物
	肉店，贩卖各种肉、蛋、奶类素材
	酒馆和佣兵集会，可以买到酒和各种料理，也能找到佣兵职业マスタ–
	布店，能够购买各种布料及素材
	矿石店，能够购买各种矿石、宝石
	木材店，能够购买各种原木、角材
	家具店，能够购买各种家具
	杂货店，可以购买各种药品、职业工具等道具
	炼金材料商店，能够购买各种炼金术相关材料
	服装店，可以购买各种服装
	图书馆，可以在这里制作炼金术相关道具
	工房，可以在这里制作各种道具
	餐馆和厨房，可以购买各种料理以及相关材料，厨房中可以制作各种料理
	宠物店，可以在这里购买宠物
	邮局，能够兑换各种密码奖励
	装备商店，可以购买各种武器、防具
	旅店，花费一定金钱可以休息回复体力

属性



玩家升级后可以获得点数，在菜单“ステ–タス”选项可以选择将点数分配在不同属性，属性具体说明如下：

属性	说明
ちから	影响攻击力、挖掘矿石和伐木的力度
じょうぶさ	影响防御、矿工和木匠制作物品的成功率
かしこさ	影响魔法攻击力、炼金术制作物品的成功率
しゅうちゅう	影响钓鱼和制作料理的成功率
きようさ	影响短剑和弓箭的攻击力、裁缝制作物品的成功率
うん	影响战斗以及上缴大型物品获得的道具、暴击率

如何加点均取决于玩家自己，可以培养平均型角色或者是在某一方面非常突出的独当一面的角色。在属性界面还可以查看到角色对火、木、水、土四项魔法的耐性，耐性通过装备的附加属性提升，耐性越高受到该属性攻击后的伤害越小。

金钱&开心点数&星星

（リッチ&ハッピ–&スタ–）

这三个是对玩家在幻想世界生活产生重大影响的数值。完成居民任务、主线任务、贩卖搜集的道具都可以增加金钱；完成蝴蝶任务、在游戏中达到某些条件，在玩家房间内和蝴蝶对话后可以获得开心点数，累积到一定数值可以交换各种丰富的奖励，具体见后文说明；完成职业试炼任务并去マスタ–处汇报后可以获得星星，星星累积到一定数值能够提升当前职业的等级。

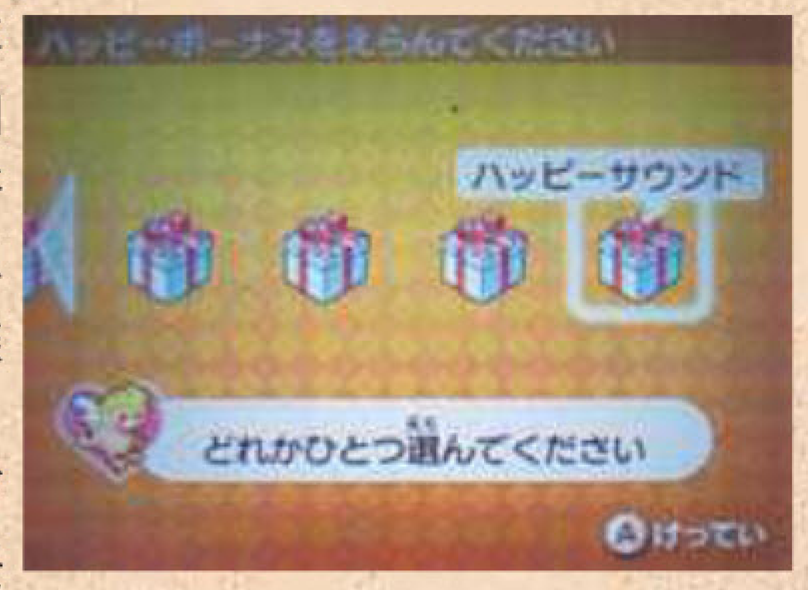
流程概述



玩家进入游戏时选择的职业不同，初始的故事会有不同的剧情、任务，但是之后的主线剧情、任务都是一样的。玩家进入游戏广阔的世界后可能会觉得不知从何入手，可以从完成蝴蝶任务开始，蝴蝶任务是主线任务。游戏一开始地图并没有全部开放，随着故事的进行各个地图会相继开放，可以在推进主线的同时自由进行探索，采集资源、搜集道具、制作物品，同时注意找マスタ–和相关职业NPC领取职业试炼任务，以及城镇中的居民任务。在推动主线故事之余，可以在集会自由转换职业，尝试不同职业的乐趣，首次成为某个职业的时候需要先完成一系列任务才能真正掌握该职业技能。

关于蝴蝶

（チョウチョ）



序章故事结束后蝴蝶会和主人公一起展开冒险，在任务界面能够看到蝴蝶相关任务（チョウチョのおねがい）。蝴蝶任务都是和主线剧情相关的任务，只有按顺序完成才能推动故事的发展，部分未开启地图也会随着任务的完成而开启。完成任务之后回到主角房间和蝴蝶对话就能获得开心点数，另外在游戏中达到一定条件，例如累计游戏时间10小时、累计收入超过10000金钱、某一职业升级等等也能获得开心点数。开心点数累积到一定数值会得到奖励（ボ–ナス），奖励内容涉及扩大背包、增加移动方式、增加商店贩卖物品等等，可以自由选择开启哪个，不过有的奖励需要先开启前置奖励后才会开启，具体如下：

奖励	说明
ハッピ–マイバッグ	背包扩张到100容量
もっと！マイバッグ	背包扩张到200容量
すごく！マイバック	背包扩张到300容量
ハッピ–ストレ–ジ	仓库扩张到500容量
もっと！ストレ–ジ	仓库扩张到750容量
すごく！ストレ–ジ	仓库扩张到1000容量
ハッピ–ペットライフ	可以饲养1只宠物
もっと！ペットライフ	可以饲养2只宠物
すごく！ペットライフ	可以饲养3只宠物
ハッピ–ライディング	可以租赁马移动
タ–トルライディング	可以租赁乌龟移动
キャラメルライディング	可以租赁骆驼移动
スペシャルマイホ–ス	拥有属于自己的马
ハッピ–ショッピング	クルブルク商店贩卖商品增加
港ショッピング	ポルトポルト商店贩卖商品增加
砂漠ショッピング	ダルスモルス商店贩卖商品增加
旅のショッピング	各地的旅人商店贩卖物品增加
ハッピ–ヘアメイク	可以在パ–テル大平原西的理发店更改发型
カラフルドレスアップ	可以在パ–テル大平原西的理发店对衣服进行染色
ハッピ–サウンド	在房间中可以自由欣赏BGM
ハッピ–シアタ–	在房间中可以自由欣赏动画

职业试炼任务

（マスタ–からの**试炼**）



和头上有问号标志的NPC对话就会获得职业奖励或者试炼任务，试炼任务完成后找相关职业的**マスタ–**汇报就能获得星星，累计星星可以提升职业称号。当前职业的试炼任务可以从任务界面（**クエスト**）查看，其他职业的试炼任务可以从执照（**ライセンス**）界面查看。除了限定必须以什么职业打倒某些怪物的任务外，以其他职业的身分也能完成职业试炼任务，但是只有当前职业才能和**マスタ–**汇报。

居民任务

（みんなからのおねがい）

和头上有省略号的NPC对话就会接到居民任务，最多可以同时接取10个任务。任务界面按X可以查看任务NPC位置，按Y可以放弃当前任务，放弃之后也可以再次接到，因此可以比较有策略地先放弃暂时难完成的任务，留出空位来接受简单的任务。完成居民任务能够获得金钱和一些稀有素材、道具。

角色的家

角色最初住在狭窄的小房间内，随着故事的进行，只要支付一定的费用就可以搬到比较大的公寓中，甚至还可以在其他两个主城拥有自己的别墅，在地图界面可以直接选择回到自己家中或别墅中，非常方便。家里的家具可以自由摆放，但是不同大小的房间所能摆放的家具个数不同。房间中有仓库（**そうこ**）可以将背包中物品存放进去，仓库可以通过开心点数的奖励扩张。信箱（**ポスト–**）中会不定期收到来信，有的信件是新手教学，有的是推动主线剧情进行的道具，要注意查看。剧场（**シアタ–**）在开启了相关开心奖励后可以收听背景音乐查看过场动画。玩家饲养的宠物也会出现在家中，在没有进行剧情时，可以按X→Y招收为伙伴，同玩家一起冒险。



全房间一栏

房间名称	价格	地点	开启时间
古屋敷	6000リッチ	クルブルク 职人街	故事第二话时
ログハウス	12000リッチ	クルブルク郊外 南	故事第二话时
豪邸	30000リッチ	クルブルク 繁华街	通关一次之后
ポルトポルト宫殿街（别墅）	50000リッチ	ポルトポルト	故事第三话完结时
ダルスモルス魔王街（别墅）	100000リッチ	ダルスモルス	故事第四话完结时

联机通信

本作支持邂逅通信，邂逅到的玩家形象会出现在游戏中，和其多次对话能够获得对方之前设定好的礼物。在职业集会能够查看当前邂逅的玩家名片，也能选择**プロフィ–ル**を确认→**じぶんのプロフィ–ル**来编辑自己的名片，可以选择一样礼物赠送给邂逅的玩家。

本作不支持网络联机，只支持最多三名玩家面连，在没有携带NPC伙伴的情况下，可以在职业集会选择参加多人联机，能够到对方的世界或者邀请对方来自己的世界游玩，一起探险。

TIPS 长按下能够坐在地上从而快速回复SP，要小心被怪物攻击，最好找一个没有怪物的地方坐下。

职业（ライフ）详解

职业概述

本作共有12种职业，可以分为三类，第一类是擅长攻击的王国士兵、魔法师、佣兵、猎人；第二类是擅长搜集材料的伐木人、渔师、矿工；第三类是擅长制作道具的铁匠、木匠、裁缝、厨师、炼金术师。

在完成每个职业初始任务后玩家可以在职业集会自由转换职业。从不同的NPC可以接到职业试炼任务，完成后累计星星能够提升职业称号，不同的称号会有不同的属性加成，同时有不同的必杀技。职业称号顺序如下：かけだし→いっぱし→うできき→たつじん→マスター→えいゆう→でんせつ。称号达到マスター时能够听到职业代表歌曲，算是迎来一个小的结束。

几个职业关系相辅相成，战斗类职业能够学会战斗技能击败怪物获得稀有素材；搜集类职业能够从大自然中获得丰富资源；制造类职业能够将资源制作成道具强化玩家实力，因此可以将几个职业都掌握之后再根据需要转换。另外不同的技能在不同的职业下使用加成不同，比如职业是王国士兵时片手剑技能容易升级，活用这一点能够快速提升技能等级。



王国士兵（王国兵士）



简介：为王国服务的士兵，对坏人毫不留情，守护着人们的安全，是孩子们眼中的英雄。擅长使用片手剑和盾，攻守非常平衡。片手剑攻击速度比较快，对不擅长动作类游戏的人来说也很好上手。由于是以击倒敌人为主要目的的职业，所以注重属性为ちから和じょうぶさ。

擅长技能：片手剑、盾术

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	回旋ぎり	最大HP+10、じょうぶさ+2
いっぱし	300	ふりあげ	最大HP+20、じょうぶさ+4
うできき	1000	クレセントムーン	最大HP+30、じょうぶさ+6
たつじん	3000	ジャンプギリ	最大HP+40、じょうぶさ+8
マスター	6000	光の剑	最大HP+60、じょうぶさ+12

技能：长按A键会发动蓄力攻击，能够将多个敌人进行横扫攻击，不过容易被敌人打断，注意不要在敌人准备攻击时蓄力。必杀技为向前发射的光束波，攻击时空隙比较大，建议对付强敌时从远处释放必杀技，以免被敌人钻孔打到。装备盾时可以按X进行防御，能够抵挡敌人比较强烈的攻击。没有装备盾时按X为跳起来攻击敌人。在后期近距离攻击敌人容易被打到，面对强敌比较不利，而从远处进行跳跃攻击，或者用必杀技攻击是个不错的选择。

职业试炼任务要点：王国士兵的试炼任务大多是使用指定技能击倒怪物，或者击败指定怪物。推荐在和怪物战斗中活用已经学过的技能，这样能一次完成多个任务。



TIPS 巨大的资源采集之后隔一段时间才会恢复，可以选择睡觉推动时间前进来刷新。

佣兵



简介：目标是怪物的孤高士兵，并不为谁服务，只是为了自己才挥动武器，并不持盾而是双手持剑，实力深不见底。和王国士兵一样擅长战斗，但是和王国士兵攻守平衡的特色相比，佣兵更注重攻击，适合喜欢和挑战强力怪物的玩家。擅长使用双手剑武器，在着重强化攻击的同时防守相对较弱。同样是以击倒敌人为主要目的的职业，所以属性注重ちから和じょうぶさ。

擅长技能：两手剑术

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	フルスイング	最大HP+10、ちから+2
いつぱし	300	ぶんまわし	最大HP+20、ちから+4
うできき	1200	龙卷ぎり	最大HP+30、ちから+6
たつじん	3600	トルネ–ドシュ–ト	最大HP+40、ちから+8
マスタ–	7500	ボルケ–ノ	最大HP+60、ちから+12

技能：连续按A键就能给敌人稳定的伤害，头两下是左右平砍，第三下会从头上攻击，第四下会挥舞剑进行旋转攻击，再接第五下的话又能从头开始进行攻击。在对付强敌时除了注意使用连续按A的这套攻击连击外，还可以使用长按A或者X的蓄力攻击，长按A是对前方发射水平方向的冲击波，X是纵向直线冲击波，都能扩大攻击范围，同时给敌人较大伤害。

职业试炼任务要点：佣兵的任务和王国士兵一样，大多是击倒某些怪物，或者使用指定技能击倒怪物。战斗时注意多使用技能，在完成任务的同时也能提升自己的战斗能力。



猎人（狩人）



简介：擅长使用弓箭，热爱自然的职业，虽然偶尔也会接取讨伐怪物的任务，但既不是为了国家，也不是为了证明自己的实力，而是为了生存。猎人使用弓箭捕获猎物，弓箭的射程非常长，所以能够给趁敌人没有发觉时对其发动攻击。能够进行毒、麻痹等有附加状态的攻击，对超强力敌人来说很可能会带来致命伤害。由于需要两手持弓箭，因此不可装备盾牌，能穿着的防具也大多比较轻便。注重属性为ちから和きようさ。

擅长技能：弓术

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	眠りの矢	ちから+1、きようさ+2
いつぱし	500	乱れうち	ちから+2、きようさ+4
うできき	1500	流れ星	ちから+3、きようさ+6
たつじん	4000	アロ–流星群	ちから+4、きようさ+8
マスタ–	7000	アロ–スト–ム	ちから+6、きようさ+12

技能：需要注意与敌人拉开距离进行攻击，使用弓箭攻击和使用剑一样都是按A进行攻击，能够自动进行瞄准。如果有多个敌人需要按Y锁定目标，按住A会进入蓄力状态，蓄力到最大时松开A键就会发射贯通箭。在使用弓箭时按方向键就能切换蓄力模式，共有普通弓箭、毒箭、麻痹箭、催眠箭四种模式，但是由于称号关系不能选择还没学会的模式，使用催眠箭能够将某些怪物催眠之后着手清理其他怪物，避免被围攻。另外长按B能够发动忍足，不容易被敌人发现，从而拉开距离对其发射弓箭展开突袭。注意忍足会消耗SP，SP耗光忍足状态就会消失。

职业试炼任务要点：大多为使用指定技能、击倒指定敌人、带来制定素材，偶尔也有帮助有困难的居民的任务。由于猎人比较不耐打，在挑战任务之前最好备好回复药品。



幻想生活

TIPS 任务中需要打倒某怪物的话必须玩家亲自打倒，NPC或者联机的朋友打倒的话不会计算。

魔法师（魔法使い）



简介： 向精灵借取自然之力，浓缩成不可思议的力量发射出魔法。能够自由操纵魔法攻击，也能进行回复的职业，喜欢帮助他人，对付难缠的敌人时能够发挥超强作用。擅长4种属性魔法，既能攻击也能回复。针对敌人弱点使用对应属性魔法攻击的话能够对其造成较大的伤害。属性方面注重かしこさ、しゅうちゅう这两方面。

擅长技能： 魔法术、火の精灵、水の精灵、风の精灵、大地の精灵

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	フレイムボール	かしこさ+2、しゅうちゅう+1
いつぱし	400	ファイアーストーム	かしこさ+4、しゅうちゅう+2
うできき	1300	スタードロップ	かしこさ+6、しゅうちゅう+3
たつじん	3500	バクレツファイアー	かしこさ+8、しゅうちゅう+4
マスター	7500	スタードライブ	かしこさ+12、しゅうちゅう+6

技能： 面对不同的怪物要针对其弱点使用不同的属性攻击，这样能带来更大的伤害。变更属性时在持有魔杖时按方向键选择，不同属性的魔法攻击特征不同，大地魔法是可以回复自身HP的宝贵魔法，习得之后在使用其他职业时也能发挥作用。长按A键、X键能进入蓄力状态，前者是单体魔法，后者是群攻。两者发动都需要消耗SP，如果不断使用会令SP迅速耗光，注意回复。

职业试炼任务要点： 魔法师最大的优势在于可以使用回复魔法，因此即使是挑战很强的敌人也可以与其打消耗战，不断回复自身HP并抽空攻击，但要注意如果伤害过大还是需要准备回复道具。



部分任务需要用指定魔法击倒一定数量的怪物，注意一定要亲手击倒，伙伴击倒并不算在内。

矿工（采掘师）



简介： 矿工经常在山洞中寻找矿脉，挥舞着铁锹不断敲击矿石，将挖到的宝石卖给素材店换取大量金钱，如果找到珍贵的化石和宝石，一挖千金也不再是梦想。矿工是可以采集矿石的特殊职业，随着技能等级的提升能够得到的矿石也更加珍贵。矿石是制作防具、武器必不可少的素材，能为其他职业提供原材料。注重属性为ちから和しゅうちゅう。

擅长技能： 采掘

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	ちから+2、しゅうちゅう+1
いつぱし	500	根性ため	ちから+4、しゅうちゅう+2
うできき	1200	ピッケルブーン	ちから+6、しゅうちゅう+3
たつじん	4000	ド根性ため	ちから+8、しゅうちゅう+4
マスター	8000	大地の奥义	ちから+12、しゅうちゅう+6

技能： 找到矿石弱点进行攻击到最后的话会得到Excellent评价，能够获得更多的矿石。按A能进行蓄力攻击，可以先对矿石进行普通攻击，在矿石血量只有一点时使用蓄力攻击最后也会获得Excellent评价。在矿工职业下可积累必杀槽，满了之后可以按X发动必杀技对矿石造成大幅伤害。

职业试炼任务要点： 大多为挖掘某些矿石，有些稀有矿石比较难出现，待技能升级后再来挑战的话比较好。在挖掘过程中要注意得到Excellent评价也能增加稀有矿石的产出几率。



TIPS NPC白天和夜晚呆的地方有所不同。

伐木人（木こり）



简介：使用斧子砍伐树木的职业，备受自然恩惠，悠闲生活的守林人。寻找整个范特西鲁大陆上珍贵的树木是伐木人的职责。采伐的原木可以贩卖给素材商店，也能由木匠加工成各种角材，从而制作丰富多彩的道具。不具备攻击技能，因此比较依赖自身防具和攻击武器的装备。注重属性是ちから和きようさ。

擅长技能：伐采

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	ちから+2、きようさ+1
いっぱし	300	气合ため	ちから+4、きようさ+2
うできき	1100	スピンドルアックス	ちから+6、きようさ+3
たつじん	4500	スーパー气合ため	ちから+8、きようさ+4
マスター	9000	たましいのめざめ	ちから+12、きようさ+6

技能：树木和矿床一样都有自己的弱点，在伐木时可以不断移动寻找弱点攻击。找到弱点进行攻击到最后的话会得到Excellent评价，能够获得更多的原木。按A能进行蓄力攻击，可以先对树木进行普通攻击，在血量只有一点时使用蓄力攻击，最后也会获得Excellent评价。贵重的古木在受伤后会缓缓恢复，要注意把握时机一口气将其砍伐，如果中间停顿时间过长和可能之前做的都会变成无用功。

职业试炼任务要点：需要去各种各样的地方以获取多种多样的原木。有些稀有的古木比较少见，可以等技能升级后再来挑战。注意刻意获得Excellent评价也能增加稀有道具的出现率。



渔师



简介：肩扛钓竿在世界的河川中和鱼儿们战斗的职业。并不是每天都可以悠闲垂钓，偶尔需要和巨大的鱼进行对决，奋斗目标是钓尽幻之鱼和领主之鱼。钓到的鱼可以贩卖换取金钱，也可以作为料理的材料。和各地的猫对话的话可以得知本地特产鱼类。没有攻击技能的职业比较依赖防具和武器的装备。注重属性是かしこさ和しゅうちゅう。

擅长技能：钓り

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	引きよせ	かしこさ+1、しゅうちゅう+2
いっぱし	350	集中	かしこさ+2、しゅうちゅう+4
うできき	900	空中一本钓り	かしこさ+3、しゅうちゅう+6
たつじん	2700	无心	かしこさ+4、しゅうちゅう+8
マスター	5500	行云流水の心	かしこさ+6、しゅうちゅう+12

技能：在鱼咬钩瞬间按A能够对其造成巨大伤害，然后持续按A就能损耗鱼的血槽最终将其钓起。注意画面左上角有一个表示钓线状态的槽，到达红色位置时表示钓线到达临界点，需要配合鱼的方向推动滑杆，放松钓线。按X可以进行蓄力攻击，在渔师职业下可积累必杀槽，满了后可以按X发动必杀攻击。

职业试炼任务要点：所有任务内容都和钓鱼相关，随着称号的上升钓鱼难度会越来越高，需要到达的地点会越来越危险，这时就需要其他职业辅助，另外部分珍贵的鱼比较难钓到，可以等技能升级后再来挑战。



厨师



简介：使用新鲜的食材，制作美味的料理，温暖每个人的心。以搜集料理菜单以及提升料理技术为目标在范特西鲁展开冒险。可以制作各种料理的职业，料理不仅可以回复角色HP、SP还能带来各种属性加成，为玩家的冒险提供便利。部分料理的素材可以购买到，但是珍贵的素材往往需要击败怪物或者靠其他职业采集，因此需要其他职业辅助。注重しゅうちゅう和きようさ两种属性。

擅长技能：料理、肉料理の知识、鱼料理の知识、蛋・野菜料理の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	しゅうちゅう+2、きようさ+1
いっぱし	500	–	しゅうちゅう+4、きようさ+2
うできき	2200	フランベ	しゅうちゅう+6、きようさ+3
たつじん	6000	调味料の知识	しゅうちゅう+8、きようさ+4
マスタ–	15000	ドリ–ミングタイム	しゅうちゅう+12、きようさ+6

技能：点击料理台开始制作料理后，会有三个步骤反复进行，可以在画面左下角看到步骤顺序，需要用滑杆将人物移动到指定步骤的操作台，再按对应的按键完成步骤。步骤都完成后能累计料理完成度，画面右上角有剩余时间，在剩余时间内达到100%完成度就能成功制作料理。使用勺子搅动在左侧，需要长按A键；切割在中间，需要快速连打A键；翻炒在右侧，需要当标志走到圆圈位置时按下A键。在操作台会有黄色圆球出现，吃到能够增加右下角必杀槽。必杀槽累计满后可以按X发动短时间内的自动制作。反复制作一样道具能够开启复数制作、自动制作等选项。在获得调味料の知识技能后能够在料理中添加调料，需要根据料理简介中提到口味添加，成功添加后会有附加属性加成。

职业试炼任务要点：主要任务都是制作指定料理，有的料理需要制作多份。材料的搜集必不可少，钓鱼人能够钓到稀有鱼类对厨师是最大的帮助，可以注意切换职业搜集素材后再来制做料理。

铁匠（锻冶屋）



简介：在锻冶屋辛勤工作，制作防具、武器以及其他职业必须的道具。名铁匠制作的道具上都会刻有他的名字，对于需求最强武器、最强装备的的勇者们来说铁匠是最好的朋友。需要矿石、宝石等素材，矿工搜集的材料对这个职业来说非常有用。制作道具需要用力敲打矿石，因此属性注重提升じょうぶさ和しゅうちゅう。

擅长技能：锻冶、武器の知识、防具の知识、金属制道具の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	じょうぶさ+2、しゅうちゅう+1
いっぱし	500	–	じょうぶさ+4、しゅうちゅう+2
うできき	1500	ヘビ–ストライク	じょうぶさ+6、しゅうちゅう+3
たつじん	6000	副素材の知识	じょうぶさ+8、しゅうちゅう+4
マスタ–	16000	ダンシングハンマ–	じょうぶさ+12、しゅうちゅう+6

技能：点击锻冶台开始制作道具后，基本步骤和料理类似，冷却在左侧，长按A键；翻转矿石在中间，当标志走到圆圈位置时按下A键；敲打矿石在右侧，需要快速连打A键。在获得副素材の知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性

职业试炼任务要点：主要任务都是制作指定道具，有的道具需要制作多份。材料的搜集必不可少，矿工能够采掘到的矿石非常有用，可以注意切换职业搜集素材后再来制作道具。



TIPS 成为マスタ–后制作的道具会留下制作人的名字。

木匠（大工）



简介：将原木加工成木材，再打造出美丽的家具、木质道具的职业，支持着范特西鲁人民的生活，点缀大家温暖的家园。以制作木制家具为主，钓竿、魔法杖、弓箭等木质武器也由他们打造，并不擅长攻击，需要伐木人配合搜集大量的原木。注重属性为じょうぶさ和きようさ。

擅长技能：大工、家具の知识、木制武器の知识、木制道具の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	じょうぶさ+2、きようさ+1
いっぱし	600	–	じょうぶさ+4、きようさ+2
うできき	2000	ホッピングチョップ	じょうぶさ+6、きようさ+3
たつじん	8000	副素材の知识	じょうぶさ+8、きようさ+4
マスター	18000	ハンドレッドハンド	じょうぶさ+12、きようさ+6

技能：点击锯木台开始制作道具后，基本步骤和制作料理类似。刨刀在左侧，需长按A键；锯子在右侧，当标志走到圆圈位置时按下A键；锤子在中间，需要快速连打A键。在获得副素材の知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性。

职业试炼任务要点：任务大多需要制作木制品，需要大量木材原料，因此搜集素材非常重要，可以切换成伐木人搜集素材后再来制作，部分道具制作比较有难度，可以替换工具、提升技能后再来尝试。



裁缝（裁缝师）



简介：细心温柔的裁缝们，以手中针线为大家缝制温暖衣物，一针一线都饱含爱意，将幸福穿在范特西鲁世界每个人的身上。以草、花、动物的绒毛为原料缝制各种制品。除了可以制作丰富多彩的服装，为不能穿着盔甲的职业提供最棒的防具外，还可以制作各种家具、摆设，装扮着大家的房间。不擅长战斗，注重属性为かしこさ和きようさ。

擅长技能：裁缝、服の知识、织物の知识、小物の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	かしこさ+1、きようさ+2
いっぱし	500	–	かしこさ+2、きようさ+4
うできき	2000	ワ–キングハイ	かしこさ+3、きようさ+6
たつじん	5000	アップリケの知识	かしこさ+4、きようさ+8
マスター	13000	オリジナルブランド	かしこさ+6、きようさ+12

技能：喜欢打扮自己的玩家必须尝试的职业，各种各样的服装能将角色打扮的极具特色。点击针线台开始制作道具后，基本步骤和制作料理类似。针在右侧，当标志走到圆圈位置时按下A键；剪刀在左侧，快速连打A键；缝纫机在中间，当标志走到圆圈位置时按下A键。在获得アップリケの知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性。

职业试炼任务要点：任务大多需要制作布制品，布料的制作需要搜集各种素材，某些素材很难找到时，建议推动主线剧情前进，以开放更多地图，另外在冒险过程中要注意搜集路边的道具，这些都很可能成为裁缝任务的原材料。



TIPS 口袋内最好放置一些常用的道具，例如回复HP、SP的药物，类似そせいやく这种可以自动使用的道具不建议放进去。

炼金术师



简介：活用自己的知识和技术，在研究室内日夜研究，对各种化学反应进行试验，制造丰富多彩的道具。擅长制作药品、装饰品的职业，除了各种回复药品外，还有丰富多彩的强化类药品，为提升角色能力做出了贡献。另外各种作用不同的炸弹也能在冒险的旅途中起到帮助。注重属性为かしこさ和きようさ。

擅长技能：炼金术、药の知识、アクセサリ–の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	かしこさ+2、きようさ+1
いっぱし	700	–	かしこさ+4、きようさ+2
うできき	2200	クイックステップ	かしこさ+6、きようさ+3
たつじん	6500	触媒の知识	かしこさ+8、きようさ+4
マスタ–	13000	ラピッドステップ	かしこさ+12、きようさ+6

技能：点击研究台开始制作道具后，基本步骤和制作料理类似。烧瓶在右侧，当标志走到圆圈位置时按下A键；试管在中间，快速连打A键；搅拌在左侧，持续按下A键。在获得触媒の知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性。

职业试炼任务要点：和铁匠、裁缝等职业不同，任务条件不只是制作某些道具，还有要接受不同人的委托搜集素材等等跑腿的任务，当然调合也是必不可少的，所需素材需要平时注意搜集。





流程详解

游戏的主线流程共7章，在クエスト菜单中的スト–リ–可以查看各章故事，但是由于各职业都有属于自己的故事，而玩家触发各职业故事顺序不同，因此每个玩家的故事编号都不太一样，这里仅为大家介绍主线流程。



1.クルブルク
2.パ–テル大平原东
3.ハニワ洞窟
4.キリタチ山（山麓）
5.泷の洞窟
6.熔岩の洞窟
7.キリタチ山（山顶）
8.コモレヴィの森
9.コモレヴィの森（奥地）
10.コモレヴィ
11.パ–テル大平原西
12.ハ–ベス大农园
13.砂漠への谷
14.ポルトポルト
15.マバラッパ诸岛
16.贝の洞窟
17.海底洞窟
18.ダルスモルス
19.サンサン砂漠
20.ホネの洞窟
21.地底湖
22.古代遗迹
23.ポツン岛（影の洞窟）
24.空岛

序章 ファンタジールへようこそ

流程

走出屋子调查邮筒，阅读国王的信。

和めぐ阿姨对话。

来到ライフギルド，听取职业介绍，正式转职成最初的职业。

来到广场，发生剧情，救了蝴蝶。

来到城堡，走到楼梯上方发生剧情，再次帮助蝴蝶，蝴蝶变成领带，进入谒见の间。

从国王那得到世界地图和300金钱，走出城堡触发剧情。

根据玩家选择的职业不同，去拜见不同的职业マスタ—。

第一话 はじまりはドッカーン

流程

被巨响惊醒和蝴蝶对话，触发剧情。

和めぐ阿姨对话。

前往パ—テル大平原，寻找其他落石。

在城郊遇到蓝帽子小男孩，帮他摆脱护卫追逐后一起向パ—テル大平原出发寻找落石。

来到地图左上，发生剧情，询问パ—テル大平原的王国士兵落石头位置。

来到大平原地图右下的ハニワ洞窟，查看禁止入内看板触发剧情。

进入洞窟，在最里侧触发剧情，击碎黑色怪石。

回家和めぐ阿姨对话，发生剧情，开启新的チョウチョのおねがい。



パ—テル大平原东

主要出没怪物： キャロッテ、バハ・ハ、はたらきバチ、カブラ、コロコロムシ、コヨ—テ（夜）、スナトカゲ、ドラゴンマスタ—ド、レッドウルフ、ロ—ドランナ—、わるもの

BOSS： イネムリドラゴン、わるものリ—ダ—、デキャロッデ（夜）、ゴ—スト（夜）

地图说明

冒险的最初舞台，怪物都比较温和，除了BOSS以外不会有什么难缠的对手，但是夜晚会有比较强力的怪物出没。伐木人、渔师、矿工都能在这个地图找到可搜集的资源。

BOSSイネムリドラゴン没事儿不要招惹，初期肯定是会被秒杀的，待35级以上有了强力伙伴之后再来挑战吧。趁它睡觉时可以从它身边把宝贵的龙蛋（ビッグエッグ）摸走。わるものリ—ダ—算是初期比较强的BOSS，如果玩家选择的是生活系职业最好调整一下装备再来挑战，如果选择的是攻击类职业则可以挑战试试，尽量躲避其蓄力攻击，注意回血就好。BOSSデキャロッデ会回血，初期攻击力不够的情况下很难打掉，可以提升装备后再来，击败夜晚出没的ゴ—スト能够获得魔法の粉。

ハニワ洞窟

主要出没怪物： コパルトフロッグ、ムジャ—ク（夜）、ムチクサ

要点说明： 有着丰富的矿产资源，如果是矿工职业可以来这里尽情采集，怪物也都不算很强力，可以顺便升级。



幻想生活

TIPS 受到怪物攻击会降低HP，HP为零时如果身上有そせいやく则可以原地复活。

第二话

おてんば姫と王家のドラゴン

流程

完成全部チョウチョのおねがい后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件查看邮箱。

发现是求救信，前往城堡谒见の间，发生剧情。

和大臣对话。

来到中庭，和喷水前的フェリア王后对话，得到苹果派。

将苹果派给ラウラ公主送去，帮她寻找绳子。

来到国王エリック的房间，调查床得到绳子。

回到ラウラ房间，发生剧情，通过隐藏道路来到城外。

来到パ–テル大平原向キリタチ山前进。

拜访かんむり老爷爷的家，得到王家钥匙。

从左侧一路向上来到山顶，用钥匙打开门。

在山顶小屋附近发生剧情。

巨龙暴走，追着它来到山上，发生剧情。

向巨龙的巢移动，破坏巢中黑色怪石触发剧情。

开启巢内宝箱，得到女神の齿车。

回家和メグ阿姨汇报，开启新的地图和全新的チョウチョのおねがい。

パ–テル大平原西

主要出没怪物：カブラ、グリ–ンスネ–ク、コロガシムシ、ジャッカル、ト–ストス、ブル、フロ–チュカル、フロ–ベイル、ほうせきトカゲ、ボヘ・ヘ

BOSS：キラ–ホ–ン、デカブラ、タウロス、マルマル、キャ–バニ–（夜）

地图说明

美发师的家座落在大平原西的右上方，在得到美发奖励后可以来这里自由变换发型、衣服、家具颜色。另外这里有可采集资源相当丰富的ハ–ペスの大农场。能够采集到许多料理材料。大农场和快到沙漠峡谷附近有职业集会的工作人员，方便玩家上交巨大战利品。另外地图上的旅人商店会出售一些城里买不到的材料。

BOSSタウロス是有巨大牛角的牛，要小心被它戳刺到，看到它作出准备突进攻击的姿势一定要第一时间跑掉。BOSSマルマル也属于初期很难对付的怪物，最好先不要招惹它，等实力强了在来挑战。

キリタチ山（山麓）

主要出没怪物：オガララヘビ、シャモ–、バッファロ–、ベエ

BOSS：キバザル、ブラックパンサ–

地图说明

山的道路比较狭窄，容易被怪物堵住，所以最好一路杀上去。一路上有不少树木可以砍伐，另外路边的蘑菇也可以采摘。在半山腰有职业集会工作人员可以上交巨大战利品，另外树上还有蜂蜜。かんむり老爷爷家能够买到王国士兵非常强力的装备，可以大幅提升防御和攻击力，钱比较富裕的话建议来购买。

BOSSキバザル的攻击动作比较大，预备动作也很长，看准时间马上躲到侧面回避，被它拍到可是很疼的。ブラックパンサ–则比较简单，在更换过装备后应该打起来无压力，另外上交ブラックパンサ–有可能得到项链饰品。

キリタチ山（山顶）

主要出没怪物：クジラノエボシ、シルバ–ワイング、シロポウシ、スフ–ランナ–、フェアリ–トラゴン、フリッティ、コキヒヨウ

BOSS：アイスゴ–スト、シルバ–ファング

地图说明

想要登上山顶必须先触发剧情，得到钥匙，在这里有两个小型地图，冰の洞窟和イネムリドラゴンノ巢两边都有比较强力的怪兽驻守，建议带上伙伴并更换过强力装备再来挑战。这里还有着丰富的树木和矿石可以采集，包括白金矿床、モミ原木等等但是对技能等级要求比较高。在小屋旁边的井里有矿石商人贩卖各种矿石，地图中间湖附近有旅行商人贩卖山顶特产。湖里还有巨大的鱼影，如果钓鱼技能比较高可以来挑战看看。另外部分浅水中能够得到きりたち雪どけ水，不要错过。



BOSSシルバ–ファング会阻挡住玩家前进道路，只有击败它道路才会开启，个头十分巨大的它实力也不弱，会对着远处吐出十分有杀伤力的冰气，一定要和它贴近战斗，尽量躲在它的脚旁，不然容易被打到，但也要小心离太近被甩尾甩到。它在吐气之后会有一段时间发呆，此时是攻击的好时机。

TIPS 解救气绝的伙伴并不会消耗そせいやく。

泷の洞窟

主要出没怪物：カサコソウシ、ケ–ブゲッコ、ドウクッコウモリ、ニ–ドルビラニア、やまウミムシ、ヨロイワニ

BOSS：アイアンゴ–レム

地图说明

从老爷爷家往右侧走就能到达，洞穴中矿产资源丰富，中央有风の大翼石，采集后能够得到巨大战利品。

BOSSアイアンゴ–レム行动比较缓慢，但是攻击力不低，它会跳起来用身体压人，即使不被压到，其落地造成的冲击波也能打到人，所以看它跳起来时马上远离，等它落地之后会有一段时间动不了，此时是攻击的最好时机。

熔岩の洞窟

主要出没怪物：カエンダケ、ヒクイムシ、火の精、ベニイロクサ、ようがんウミウシ

BOSS：マグマグ–レム、モエジ–

地图说明

怪物都比之前遇到的强，如果打不过可以先强化装备再来挑战。在西北深处有传说中的铁匠职人，可以在这里接到部分铁匠试炼任务，还可以购买铁匠道具。洞穴中资源丰富，能够采集到价格不菲的灼热矿，可以学会矿工职业后前来搜集素材。深处有鱼影，钓鱼技艺等级高的话可以来挑战，另外还有巨大的炎の神木，但是在没有高等级的采集道具之前这家伙是完全不掉血的，等游戏中后期再来尝试吧。

BOSSモエジ–在地图的最深处，非常强力的一个BOSS。有若干火の精围绕着它，建议先躲避它的攻击把火の精都干掉，免得遭到围攻。当和它成为一对一状态时就可以专心消灭它了，注意躲避其喷射的火焰，由于它不会离开最里面那块地图，如果情况不妙建议火速回到通路上躲避，攻击不够的情况下道具做好打消耗战的准备，最好多带些回复药，另外它在血量过低时会使用恢复魔法（全身会发光，四周出现魔法阵），那个时候要毫不留情攻击它，如果能将其打成硬直就可以避免回血。



第三话 海贼王と7つ头の秘密

流程

完成全部チョウチョのおねがい后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件查看邮箱。

↓

接到国王来信，向城堡谒见の间移动。

↓

接受国王命令向海盗和贵族的城市ポルトポルト出发。

↓

在大平原西有旅人被狼袭击，帮他击败狼群。

↓

继续向西来到ポルトポルト。

↓

去到宫殿，发生剧情。

↓

离开宫殿来到海盗街，帮助オリビア击败海盗。

↓

向海盗船内移动。

↓

来到ポルトポルト郊外，被エイハブ搭话，得到提示月光指引宝藏位置。

↓

寻找传说中的宝藏，向マバラッパ诸岛出发。

↓

来到地图西侧沉船前，发生剧情和怪物战斗，破坏黑色怪石将怪物打倒。

↓

在夜晚时进入沉船，调查月光照射的地方得到宝藏。

↓

回到ポルトポルト在旅店中休息。

↓

去海贼街触发剧情。

↓

来到灯塔触发剧情。

↓

来到宫殿的接应の间，得到回信和女神宝藏。

↓

回到クルブルク和国王汇报。

↓

回家和メグ阿姨汇报，开启全新的チョウチョのおねがい。



幻想生活

マバラッパ诸岛

主要出没怪物：アイランドシャ–ク（夜）、オクトパ、カイゾクゾンビ、カミツキシャ–ク、カミツキビラニア、グリ–ンゲ–タ–、クロコダイル、、げっこうクラゲ、ココモドキ、タ–ルトス、マサカリビウニア、水の精

BOSS：アラクレンゾンビ（夜）、しまガメ、ブリザ–バ–ド

地图说明

地图上很多浅滩都可以行走，由众多小岛围成了一个圆形，地图中央有贝の洞窟，下方有海底洞窟。这里怪物种类比较多，但是BOSS只有三种。钓鱼点能够钓到大鱼カジキマグロ，浅滩里会有一些采矿点，可以先将怪物清理之后再采集。西南侧小岛上有巨大的水の神木，如果有高等级采集道具可以来砍伐。在地图右上方有职业集会的工作人员，可以上交巨大战利品，另外还有旅行商人贩卖本地特产。

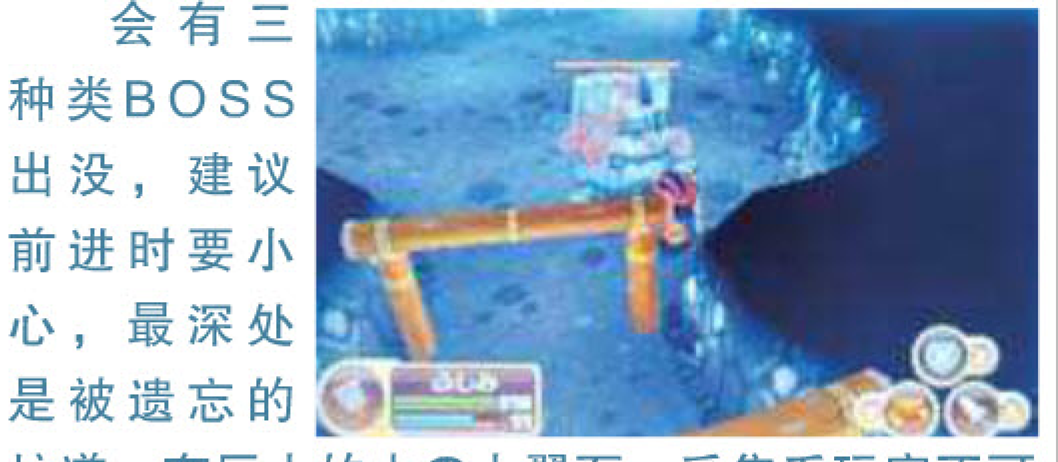
BOSSブリザ–バ–ド将其击败上交能够获得3300金钱，是迄今为止报酬最高的BOSS，推荐想刷钱的玩家前来挑战。它会扇动翅膀对正面造成伤害，建议躲到其尾巴附近，攻击之余也要注意防守免得被打倒，如果发现自己砍它不掉血则证明装备太差或职业技能等级不够，可以锻炼之后再来挑战。しまガメ的攻击不高，但是防守很高，砍得时候不能心急。小心它把四肢和头收起来之后的旋转攻击。アラクレンゾンビ只在夜晚出没，会带着几个海贼僵尸，但是威胁不是很大，可以一起消灭。水の精会掉落铁匠打造道具用到的副材料，建议看到就将其消灭。

贝の洞窟

主要出没怪物：ヤミコウモリ、ドウクツムシ、ブラックオクトパ、

BOSS：ソルドゴ–レム、つるはしゴレ–ム、ワニガメ

地图说明



会有三种类BOSS出没，建议前进时要小心，最深处是被遗忘的坑道，有巨大的水の大翼石，采集系玩家不可错过。三个BOSS都属于防御高行动缓慢的类型，注意躲避其攻击就可以取胜。

海底洞窟

主要出没怪物：ウミウシ、オクトバナイと、トゲクラゲ、水の精

BOSS：ウミウシキング、ウムジ–、オロチ

地图说明

海底洞窟从右面进入后能够从左侧到达一小片被孤立的沙滩，洞窟里有BOSS级深海鱼可以钓。

一进入洞窟就会遇到BOSSオロチ，且必须击败它才能前进，其攻击速度比较快，要注意回复。BOSSウムジ–是两个洞窟里的最强BOSS，其身边有水の精，建议先将小的都清理掉避免被围攻。ウムジ–会喷水，这一招攻击很高一定要躲避，即使防御也很有可能重伤，它喷水之后是反击的好时机。

第四话 若き魔王の忧郁

流程

完成全部チョウチョのおねがい后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件，查看邮箱。

↓

来到城堡谒见の间，被委托前去ダルスモルス寻找女神宝藏。

↓

出城堡发生剧情。

↓

来到大平原西左下的砂漠の谷，发生剧情，被怪物围攻，被神秘黑骑士搭救。

↓

来到ダルスモルス魔王街，和一名勇者相遇，一起向魔王塔前进。

↓

到达魔王塔，和魔王见面，发生剧情。

↓

来到ダルスモルス的旅馆住宿。

↓

第二天再次来到魔王塔，得知魔王即将在沙漠开始魔王试炼。

↓

来到サンサン沙漠遇到オデオン，赶紧跟着他。

↓

跟着オデオン来到仪式の间，剧情之后来到遗迹里侧房间。

↓

发现魔王被怪物包围，击碎黑色怪石，让怪物平静下来。

↓

发生剧情，神秘少女将石头拿走，但是还是魔王仪式比较重要，赶紧追上去。

↓

帮助魔王击碎石像。

↓

TIPS 在邮局可以输入密码领取各种服装，具体密码见本辑火热秘籍专栏。

来到ダルスモルス，得到女神的宝藏。

↓

回到クルブルク和国王报告。

↓

和メグ阿姨对话，开启全新的チョウチョのおねがい。

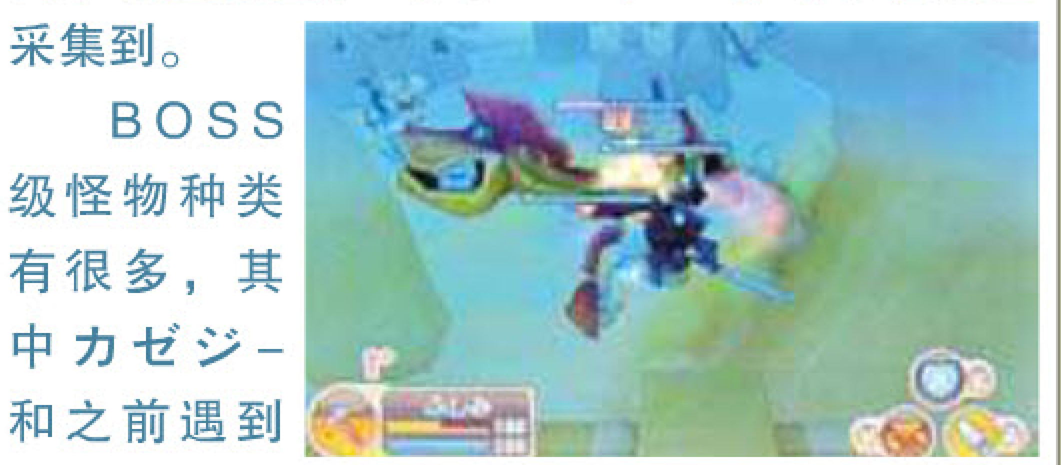
サンサン砂漠

主要出没怪物：アラクレサボテン、风の精、キンニクゴリラ、サバクノヨロイ、サンドランナ–、スナグモ、スナザメ、とつげきピラニア、ならずもの、ヒシガタリュウ

BOSS：カゼジ–、キラ–ビ–、さばくのタイラント、さばくユ–レイ（夜）、サンダ–バ–ド、サンドゴ–レム、ならずものリ–ダ–、ロ–ドオブデス（夜）

地图说明

普通怪物和BOSS级怪物交替出现的区域，移动过程中一定要小心自己的HP。沙漠北侧是ホネの洞窟；南侧是地底湖；东侧的绿洲有旅行商人和职业集会工作人员；东北侧是古代遗迹。在广阔的沙漠上不只有强力的BOSS还有众多BOSS级资源，风の神木、炎の大翼石、领主级鱼ダ–クフィッシュ都可以在这里采集到。



BOSS级怪物种类有很多，其中カゼジ–和之前遇到过的ウムジ–、モエジ–打法类似，这里不再赘述。キラ–ビ–、ならずものリ–ダ–等小BOSS都比较弱，不会成为玩家探索的阻碍。遗迹门口会有さばくのタイラント出没，如果没有信心打赢它，可以绕过它快速进入遗迹。BOSS中最强的是夜晚出没的ロ–ドオブデス，接近它的话会受到扫尾攻击，它还会张开大嘴吐出黑气，此时可以躲在它脚下快速攻击，但是不能贪刀，打两下就要火速防御远离它，如此反复将它磨死。

ホネの洞窟

主要出没怪物：コガニモチムシ、スケルトン、パラボラヒゲ

地图说明

没有BOSS出没的地图，而且小怪还会掉落可以卖1000的金货袋，很适合在这里刷钱。洞穴中有好几处太古の化石，适合矿工职业来这里挖掘。

地底湖

主要出没怪物：アラクネ、どくどくウミウシ、ノコギリザメ、ナイトメアバット、ブラッドフロッグ

BOSS：サテツゴ–レム、ブヒ–モス、ワニガメ

地图说明

地底湖有许多地方由狭窄的栈桥连接，小心不要被怪物堵住攻击。在西北有领主级鱼，击败BOSSサテツゴ–レム后就能从右上角进入ヒスイ泷底，这里有BOSSブヒ–モス。

ブヒ–モス会从嘴里喷射黑气，要注意不要站在它正面。其四肢着地，高高抬头时会发射光波攻击周围的人，注意远离。活用防御技能能够减少不少伤害，采用远程攻击比近战攻击更有利。

古代遗迹

主要出没怪物：マミ–、ミミック、キュ–ケツコウモリ、ギョロットデイモン、キラ–サボテン、さばくウミウシ、ブラックボックス、リュウノツカイ、フレイムモス、メタルウミウシ、ヤミグモ

BOSS：キングコブラ、わざわい、さきんゴ–レム、クイ–ンモス、ビッグゴ–スト、ゴ–ルドドラゴン、ヒガンテ

地图说明

由回廊和房间组成的大迷宫，由于存在高低差，很容易就迷路，要好好确认地图才能找到要去的地方。在这里有着十分特殊的矿石——魔王の心脏，需要携带高等级采集道具才能挖掘出来。迷宫中怪物非常多。BOSS出没也十分频繁，而且都很强力，不过攻击套路基本就那几个，要有长期战准备，带足回复道具在遗迹里好好探险吧。

ポツン岛（影の洞窟）

主要出没怪物：サボテン、はなさきサボテン、ホシクイムシ、暗の精、こいするウミウシ

地图说明

从ポルトポルト郊区坐船可以到达这里，在这里有旅人商店，能够购买星の原木、天使のわた、海丝等稀有素材。岛上没有BOSS级怪物可以放心采集，这里的树木、昆虫等等在大陆都很难看到。岛上在夜晚偶尔会出现稀有敌人ホシクイムシ，如果看到一定不要放过。在岛的一端有影の洞窟，通关前进入什么都没有，通关后进入会有超强力BOSS出没供玩家挑战。

第五话 深き森の精灵王

流程

完成全部チョウチョのおねがい后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件，查看邮箱。

来到城堡谒见の间，得知精灵王持有女神的宝藏，向コモレヴィの森出发。

出城堡时发生事件，得到女王的亲笔信。

来到コモレヴィの森入口处发生事件。

向森林深处走时发生事件，继续向森林深处走。

进入洞穴来到コモレヴィ村。

进入ピーノ家和ピーノ对话。

回到森林寻找黑色怪石。

在森林发生剧情，将黑色巨石击碎。

回到村子，和ユエリア对话。

去精灵树，和大精灵对话。

进入大精灵树，在女神船中央发生剧情。

从船里出来后发生剧情。

回到クルブルク和メグ对话，开启全新的チョウチョのおねがい。

コモレヴィの森

主要出没怪物：ジンジヤー、マシュム、フォレストパンサー、アップルモンキー、デクノキモドキ、大地の精

BOSS：パ－テルベア、ミチジ－

地图说明

怪物都比较弱的地图，在夜晚会有BOSSミチジ－出现，这也是所有神类型怪物中最弱的，装备不错的话可以轻松解决。另外还有巨大的浮空树コモレヴィの大树可以砍伐。



コモレヴィの森（奥地）

主要出没怪物：キリサキソウ、ブヒンガビンガ

BOSS：モリジ－、キラ－ベア、ヤミヨノメ

地图说明

有树木和鱼类供采集，另外路边还有大量黑色蘑菇。

出没怪物种类不多，但比コモレヴィの森的强了不只一个等级。BOSSモリジ－是神系列怪物中最强的，正面龙卷风威力相当高，被卷进去几乎就是秒杀，一定要时刻绕到背后攻击，虽然掌握神系列攻击套路之后能够躲避其进攻，但是其后期回血相当频繁，一定要想办法打断。

第六话 传说の岛を探して

流程

完成全部チョウチョのおねがい后和它对话发生剧情，第二天醒来收到信件，查看邮箱。

向城堡移动触发剧情。

来到城堡大广间发生剧情。

从城堡出来，来到クルブルク郊外南的ファルコン处触发剧情。

来到メグ阿姨家和其对话。

回到城堡大广间触发剧情。

出城堡来到ポルトポルト，和宫殿街的ラトビス对话。

来到玄关街的ラトビス工房。

追着ガレージ来到郊外，对话触发剧情。

和宫殿街的ラトビス对话。

和ロビン对话确认向着空岛出发。

追着キグルミ来到キグルミキャンプ场。

来到南侧的神秘空房间调查，查看所有日记后得到飞行石线索。

出门触发剧情，向西侧森林前进。

来到桥梁处触发剧情，然后向回走寻找第二个封印将其破解就能走过桥梁。

发现巨大的飞行石，神出现讲述了事情的真相。

回到クルブルク城堡和众人报告。

回到メグ阿姨处，和其对话，开启全新的チョウチョのおねがい。

空岛

主要出没怪物：シャドウウルフ、シャドウウルフ大、ヤツザキソウ、ジャングルローズ、ベラドンナ、シルバースピア、モスムン、バニィキラー、ムチャンゴ、オオカマキリ、パンダモドキ

BOSS：シルバードラゴン、ピカジー、きょうぼうレックス

地图说明

在第六章故事结束后可以从ポルトポルト乘坐飞艇来到这里，在キグルミキャンプ场可以购买大量稀有素材和极品装备，不过价格也相当不菲。路边的矿石、树木、云海里的鱼类都十分稀有，可以好好来采集一番，不过要小心之前流程中不会出现的怪物现在都会出现了。实力都相当强，BOSS更是超级BT，必须装备一身极品装备才有可能打动它们。可以不必心急，等通关之后再回来挑战。





终章 おわかれの夜

流程

完成全部チョウチョのおねがい后和它对话发生剧情，深夜中ユエリア不见了。

来到メグ阿姨房间前收到留言。

进入メグ阿姨家打听ユエリア消息。

来到图书馆，和ゲオルグ打听ユエリア消息。

来到城堡ラウラ公主房间和她对话。

出城堡向南前进触发剧情。

回到广场女神像前和ユエリア对话。

做好准备后向コモレヴィの森前进。

和大精灵对话触发剧情，之后进入精灵树，登上女神の船发生剧情。

和ロビン对话之后从船里出去。

和かみさま对话后触发剧情。

和ユエリア对话迎来故事的结局。

阅读收到的信，来到广场和ユエリア对话，开启全新的チョウチョのおねがい。之后可以自由在范特西鲁世界冒险了。



通关之后

通关之后ダルスモルス禁书の间的封印解开，在魔法图书馆地下追加全新的“暗の辞书”。ポルトポルト宫殿街的大商店追加会员制商店，出售更多珍奇异宝。ポツン岛的影の洞窟追加更强力的怪物。

玩后感

游戏的流程不是很长，而且也没有强制必须达到某些条件才能通关，虽然结束后有点意犹未尽，不过还有大量搜集要素、强力BOSS可以挑战也还算不错。游戏地图的设计真的很棒，充满想象力。推荐给所有想要在幻想的世界冒险的玩家尝试。

文 粉身碎骨 编 苍穹 美编 咕噜



RPG	角色扮演・迷宫探索	3DS/PSP
解放之剑 艾克希布		
アンチェインブレイズ エクシヴ		
Furyu	日版	2012年11月29日
1人	6279日元	无对应周边

在《解放之剑 雷克斯》发售后的一年，续作《艾克希布》于11月再次登陆PSP、3DS双平台。游戏除了保持前作的要素外，还增加了合体必杀等全新的系统，让玩法和战术有了更多的变化。本作的背景设定和前作一样，讲述一群人为了向女神许下自己的愿望而走到一起冒险的故事。

攻略透解



基础系统篇



基本操作

键位	作用
方向键 / 滑杆	角色移动 / 转向
○	确定 / 调查
□	调出菜单
△	显示地图
×	取消 / 配合移动为快速奔跑
L/R	切换界面 / 侧向移动
SELECT	切换迷你地图显示
START	无

菜单一览

アイテム	查看或使用已获得的道具
スキル	查看或使用已经获得的技能
装备	更换角色的装备
カスタム	学习新技能、更换随从怪物、改变角色队列
ステ-タス	查看角色或随从怪物的当前状态
クエスト	查看当前进行和已完成的任务情况
セ-ブ	保存游戏进度
システム	查看图鉴、教学、更改系统选项、返回标题画面



任务

玩家可以在城镇的酒场内接受各种任务委托（クエスト）。任务分为三类：收集指定物品、打倒指定敌人和探索指定迷宫区域到一定比例以上，达成任务要求可以获得不错的报酬。还有一种比较特殊的绊任务（绊クエスト），需要按照要求让指定角色完成，例如让リュウガ和ミント合力消灭10只指定怪物等。完成的情况下系统会自动解除指定角色技能盘上的技能锁，从而学习更强力的技能。有这种任务出现时，建议优先完成。需要注意的是，任务一次最多只能领取10个，接受时一定要考虑完成任务的优先顺序。

合成

在迷宫和战斗中获得的素材可以在村中的调合屋进行合成，合成除了要消耗指定的素材外，还需支付一定的金钱。初始合成时成功率固定为 80%，随着合成次数的增多，成功率也会逐渐上升，合成失败的话所使用的素材和金钱会全部消失。游戏初期可以合成的东西很有限，随着流程的推进可合成的道具会逐渐增加，其中还不乏一些强力装备。需要注意的是，素材会占用玩家的行囊空间，而行囊容量上限固定为 100，建议经常使用合成以避免行囊装载的素材过多。



技能

角色每提升一次等级，就会获得两个技能点（SP），使用技能点可以在技能盘（スキルマップ）上学习技能。技能分为三种：主动型、被动型和能力提升型。主动型技能需要在战斗中消耗 MP 发动；被动型技能学会后即可生效；能力提升型则会直接提升角色的各项基础能力。在这些技能中，还存在一种特殊的连锁型技能（リンクスキル），要求角色携带的随从怪物具有指定的魂（アニマ）才能使用。例如男主角的技能“二连斩”，需要携带拥有斩属性魂的随从才能够在战斗中发动。越是强力的连锁技能，发动要求的魂数量越多，随从所携带的魂和行动方针一样，在获得它时随机决定，一名随从会随机携带 0～3 个不同的魂。根据角色的技能要求随时更换随从是战斗中所必须掌握的技巧之一。



挖掘

在迷宫中会出现一些特殊的区域可供玩家挖掘，这种区域就是挖掘点，能够获得各种各样的素材。玩家可以从地图上自身周围的颜色来判断附近是否有挖掘点——当自身周围显示为黄色时，表示挖掘点就在附近，显示为红色时就可以进行挖掘了。进行挖掘需要携带至少一个“发掘ツ-ル”，这在商店中就能买到。挖掘获得的素材种类、数量以及挖掘次数都是随机的，迷宫中出现的挖掘点也分为随机位置和固定位置两种，退出迷宫后再进入挖掘点会自动恢复。挖掘出的素材除了可以合成外，完成部分任务时也会用到，想要尽快获得强力素材的话，进入迷宫前最好能够多买几个“发掘ツ-ル”备用。

随从怪物篇

主人与随从

随从系统是本作中非常重要的系统。在战斗中，玩家直接操作的角色为主人（マスタ-），每名角色可以最多携带 4 名怪物参与战斗，这些怪物便是随从（フォロワ-）。携带的随从可以在菜单的“カスタム”项目内进行更换。注意不同随从的体积（コスト）也不一样，越是强力、体积越大。角色携带的随从总体积（コスト）不能超过自身的容积上限（キャパシティ），而角色的容积会随着等级的提升而增加。

解放

在战斗中，怪物身上有时会出现蓝色的能量圈，这种情况下战斗成员可以消耗头像右方的 1 格领导力（カリスマゲ - ジ）来发动 1 次解放（アンチェイン）。角色等级比怪物高出越多，出现能量圈的概率越大。选择发动后自动进入解放模式，会有指针在画面的圆圈中不停旋转，玩家所要做的就是避开四周的障碍让指针停下来。怪物的强度越高，障碍的范围越大，甚至在指针出现前，还会出现数个障碍圈需要玩家先将其停止。成功后画面会显示“unchain”，取得战斗胜利时，该怪物就会加入我方成为随从。注意一场战斗中每名怪物最多次有一次解放的机会，一旦 MISS 的话就只有在以后的战斗中再找机会了。解放是本作获得随从怪物的惟一途径，一定要快速掌握。



行动方针

在战斗中，角色所携带的随从会辅助角色进行战斗，具体分为攻击辅助（ATK）和防御辅助（DEF）两种类型，这一点可以从随从的行动方针（ファクタ -）上看出来。例如，随从的行动方针显示为天属性攻击追加，当角色使用天属性技能时，随从就会在攻击后自动进行追击。反之，敌人的攻击属性与随从的防御属性一致时，该攻击就会有一定概率无效化。随从持有的行动方针的数量和属性在获得时就已经决定，一般来说，随从会持有 0 ～ 3 个行动方针。根据角色的技能属性和敌人的攻击方式随时更换携带的随从是本作战斗的重点，合理的地更换能让战斗的难度大幅降低。



领导力

角色头像右侧的领导力（カリスマゲ - ジ）是表示当前角色和随从之间亲密度的数值，也是发动解放的必要条件。领导力的多少和角色当前携带的随从的总亲密度有关，亲密度越高，领导力的格数上限也会越多，最高为 5 格。提升亲密度的方法很简单，与随从一同战斗就能逐步增加。每次发动解放需要消耗至少 1 格的领导力，消耗的领导力可以通过战斗后回答随从提出的随机问题来回复，或者在宿屋休息，领导力也会自动回复 1 格。在战斗中逃走的话，即使不使用领导力也会扣减，这点务必注意。

交流

随从在战斗后，会随机向角色提出各种各样的问题，玩家需要从众多答案中选出一项来回答。回答随从的问题时要注意根据其性格来进行选择，例如幼稚性格的随从就可以尝试鼓励或者肯定它的观点，性格狂暴的就要反驳它的观点。回答令其满意的话，除了角色领导力会得到一定程度的回复外，还有可能获得特殊道具作为奖励。



战斗系统篇

战斗队列

在菜单中的“カスタム”选项中，玩家可以通过选择“マスタ-”来改变队伍的战斗队列。队列中一号位和二号位为前列，三号位和四号位为后列，前列的成员容易受到敌人的攻击，后列则相反。要注意的是，除了弓和枪等远距离武器外，其它武器从后列攻击的伤害会降低。根据武器和角色自身的情况合理安排队列位置是战斗最基本的知识。

必杀技

当角色在技能盘中学会了必杀技（バ-スト）后，战斗时头像的右边就会追加爆发槽（バ-ストゲ-ジ）。无论是攻击敌人，或是被敌人攻击都会逐渐累积爆发槽，当其蓄满至少1条就可以发动威力强大的必杀技了。必杀技最高为3级，习得便会自动获得。当游戏进行到第四章时，还会开放合体必杀系统（アルティメットバ-スト），同时消耗两名角色同一级爆发槽来发动合体必杀。合体必杀比必杀技的威力更高、效果更强，使用后还附带经验翻倍的奖励，是战斗中最强力的攻击手段。注意如果要使用合体必杀，必须在输入指令时让两名参与的角色都使用同一等级的必杀技，这样在执行行动之前，就会出现合体必杀的选项。



崩坏系统

在战斗中敌方队伍内有可能存在队长（リ-ダ-），位于画面中央的敌人一般就是队长，其能力要比其它的敌人更强。如果能将队长直接打倒的话，其他敌人会进入崩坏状态（ユニオンブレイク）。崩坏状态下的敌人各方面能力都会大幅下降，有时甚至会产生一些异常状态导致行动不能，对我方的战斗非常有利，因此一旦发现敌方队伍有队长的话，建议第一时间集中火力干掉。

审判战斗

审判战斗（ジャッジメントバトル）的玩法类似于迷你小游戏，玩家所携带的随从会全部上场与敌方的怪物进行群战。作战时，画面下方会显示我方参战的随从数和敌方的怪物数，此时持续按住〇键就会增加我方随从的战意，随从头上会出现感叹号表示战意的增加情况，放开〇键即可进行突击。战意越高，攻击时的威力越大,但注意如果长时间连续进行突击的话，有可能进入战意下降状态，随从头上会以汗水符号显示。如果在敌方攻击的一瞬间突击命中的话，有一定概率让其进入气绝状态，攻击气绝状态下的敌人会造成极大的伤害。当然这几点对敌方也是一样的，根据敌方的情况适时进行攻击是审判战斗胜利的关键所在。审判战斗失败不会导致游戏直接 Game Over，离开迷宫再次进入就能继续挑战。获胜的话所有随从都会增加经验值，我方也可以获得大量的物品或素材等奖励。



解放之剑 艾克希布

援护攻击

在审判战斗中，有一定概率发生随从单挑，单挑模式下连续点击×键即可将敌人击倒。该模式下还有一定概率触发主人的援护攻击，此时画面上会出现按键提示，根据提示按下对应的按键即可发动。单挑模式和援护攻击发动时的操作难度要比审判战斗通常状态下的操作低很多，一旦成功对战局胜利会有很大的影响。

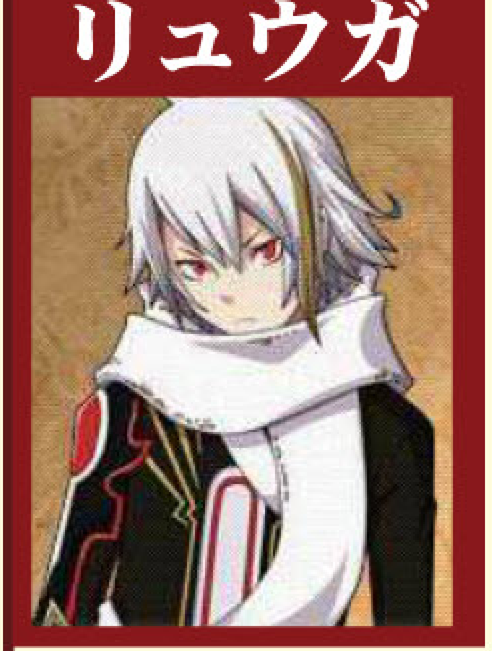
勇气宝石

勇气宝石（ブレイブジユエル）是在审判战斗中惟一可以使用的道具，能在一定时间内提升我方随从的战意，在战斗中按R键就能使用。宝石获得的途径主要有两种，一是携带的随从好感度提升到最高时会固定赠与一个，二是在随机出现的随从提问中选择了正确的选项，随从会赠与玩家作为奖励。



角色评析篇

リュウガ



虽然是主角但并不是万能型角色，能力的成长比较倾向于物理方向，魔法防御和魔法攻击力相对较低。技能方面主要以火属性技能为主，可以使用的武器包括刀、剑、爪三种，算是队伍中能使用武器种类比较多的角色。刀和剑的伤害输出较高，包括剑系对敌随机7次大伤害技能和刀系随机4次大伤害技能等。爪系武器则倾向于攻击敌人的时候附加异常状态，有一定的控制能力。リュウガ可以学会所有类型的炎属性魔法，以及少量的回复、辅助魔法。回复魔法在初期迷宫中有一定的作用，但后期回复量明显跟不上。想要用他作为主力的话，最好能尽量提升他的物理攻击力，才能在战斗中有稳定的输出。另外，リュウガ的MP消耗率虽然很高，但必杀技和部分技能可以回复一定量的MP，持续作战能力有一定的保障。他还拥有能使审判战斗里随从能力上升的技能，优先学习能让审判战斗的难度大幅下降。

必杀等级	必杀名称	效果	属性和特效
Lv1	ライジングスラッシュ	对敌全体中伤害+至少打倒一名敌人的情况下MP微量回复	物理/炎属性/属性特效
Lv2	メテオクロスドライヴ	对敌全体大伤害+至少打倒一名敌人的情况下MP一定量回复	物理/炎属性/属性特效
Lv3	インフィニットヘヴン	对敌全体特大伤害+至少打倒一名敌人的情况下MP一定量回复	物理/炎属性/属性特效

ヒルダ



作为女主角之一的ヒルダ算是一名技巧性角色，自身的能力成长倾向于速度和物理攻防两个方面。她可以使用的武器为刀和击剑，前者的攻击力要高于后者，后者的技巧度要高于前者。技能方面，ヒルダ可以使用大量的雷属性魔法，但由于其魔力不高，使用下来的效果不尽如人意。物理系技能中，击剑的技能主要以单体伤害加异常状态为主，例如单体伤害＋束缚，单体伤害＋麻痹等等，效果非常多样化。刀系技能主要以高伤害为主，部分还会附加必中或即死等效果，两者要使用哪一个就看玩家的作战倾向了。除此之外，ヒルダ还拥有大量的辅助性技能，能够提升会心一击几率，增加回复道具的回复效果，是整个队伍中为数不多的技能之一，特别是后者，在战斗中能发挥关键性作用。总体来说，ヒルダ在战斗中的定位比较广泛，需要玩家根据战斗实际情况来随时改变她的作战方针，不要指望她在战斗中有多大的输出能力。另外她的必杀附带较高的即死率，但伤害值会大幅下降，极其不适合在 BOSS 战中使用。

必杀等级	必杀名称	效果	属性和特效
Lv1	ストライクエッジ	对敌随机2次小伤害+命中的情况下高概率即死	物理/雷属性/属性特效
Lv2	ヘルデストラクション	对敌小队中伤害+命中的情况下高概率即死	物理/雷属性/属性特效
Lv3	デッドエンド	对敌全体大伤害+命中的情况下高概率即死	物理/雷属性/属性特效

ソフィア



同为女主角的ソフィア算是个专职的回复性角色，物理攻防能力成长非常低，魔法和魔防相对较高，战斗中建议长期位于后列。武器虽然可以使用弓箭和杖，但弓箭的攻击力实在是低得可怜。技能方面，拥有大量的回复魔法，也可以使用大量天属性攻击魔法和少量的辅助魔法。鉴于本作的难度，笔者推荐着重培养她的回复能力，优先提升增加回复量的被动技能，最大程度在后方保证前方战斗成员的安全。ソフィア还可以使用全员异常状态抵抗上升的魔法，这是在 BOSS 战中的实用度非常高的技能之一，一定要尽快习得。她的缺点也比较明显，回复魔法的 MP 消耗量很高，最好能学会冥想类技能抑制 MP 的消耗，在迷宫探索时是非常重要的。总体来说，ソフィア的战斗回复能力比较稳定，再加上必杀技全是回复系的，回复系数更上一层楼。无论游戏前期还是后期，都是队伍中的常驻人员，强烈推荐优先培养。

必杀等级	必杀名称	效果	属性和特效
Lv1	ホ－リ－ブレス	我方全体 HP 小回复＋异常状态＋状态下降回复	－
Lv2	セイクリッドヴェ－ル	我方全体 HP 中回复＋异常状态＋状态下降回复	－
Lv3	エタ－ナルワ－ルド	我方全体 HP 全回复＋异常状态＋状态下降＋战斗不能回复	－

エミル



エミル是一名典型的魔法攻击角色，魔力的成长非常出色，相对应的物理防御和HP成长几乎是全员中最低的，只能将其安排在后排。他可以使用的武器为匕首和杖，由于匕首在后排使用时威力会下降，使用杖才能百分之百的发挥的他的战力。エミル可以习得的技能包括雷属性、土属性和冰属性的攻击魔法，吸收类魔法以及匕首系的异常状态攻击技能。属性魔法威力强劲，特别是在被动技能强化威力以后，一招通常能打出四位数的伤害，建议初期尽量优先培养一种，否则SP会严重不足。吸收类魔法包括了HP吸收和MP吸收两种，威力不大但一定程度上能保证他的持续作战能力。エミル虽然也有部分回复类技能，但后期回复量和リュウガ一样不够看，惟一可以用到后期的是每回合全员HP徐徐回复的技能。值得一提的是他的匕首系技能，威力不高但附带了睡眠、麻痹甚至是即死等各种各样强力的异常状态，在杂兵战中具备一定的控制能力，毕竟强力魔法很消耗MP。エミル还可以学会遇敌率下降的技能，这一招在迷宫探索中谁用谁知道（笑）！总体来说，エミル的魔法输出相对稳定，缺点是自身存活能力相对较弱，需要队友辅助。另外，他的必杀技全是HP吸收系，和其他角色组合成2级以上的合体必杀时，几乎都具有HP全回复的效果，战斗时一定要用在刀刃上。

必杀等级	必杀名称	效果	属性和特效
Lv1	ブラッディレイン	对敌全体中伤害+HP吸收效果	魔法/冰属性/属性特效
Lv2	フリ－ジングフィア－	对敌全体大伤害+HP吸收效果	魔法/冰属性/属性特效
Lv3	クリムゾンナイトメア	对敌全体特大伤害+HP吸收效果	魔法/冰属性/属性特效

レイスレッド



以大量的物理攻击为主、干扰系辅助魔法为辅的支援型角色，自身无论是物理攻防还是魔法攻防的成长都相当不错，特别是魔法攻击力，可以和专职的魔法角色颦美。レイスレッド可以使用的武器为卡片和枪，前者可以使用部分强化魔法和特殊攻击，后者可以使用大量的攻击技能并附加异常状态。无论用哪种武器，战斗中的补刀效果都非常好，适合在后列清扫敌人。他的干扰魔法可以给敌人降攻、降防、降速，再配合不俗的魔力，输出甚至要比魔法师还高。另外，レイスレッド的魔法还有一些特殊效果，在敌人处于异常状态中使用的话，效果非常不错，缺点是需要队友辅助。他的被动技能偏向于防御和反击，另外还有辅助的迷宫探索和抓怪技能。要注意的是，レイスレッド的必杀技根据级数的变化会有强化或弱化等多种效果出现，并不是一味使用最高级就能达到最好的效果。

必杀等级	必杀名称	效果	属性和特效
Lv1	デスティニ－コ－ル	对敌全体小伤害+攻击力、防御力下降效果	物理/地属性/属性特效/弱化效果持续5回合
Lv2	サイフォ－スタック	对敌全体小伤害+我方全员HP徐徐回复效果	物理/地属性/属性特效/回复效果持续5回合
Lv3	ギルティシャッフル	对敌全体中伤害+随机效果	物理/地属性/属性特效/根据随机出现的效果而变化

ディアーネ



与其弟弟ジーク一样是非常典型的物理型角色，区别在于她有些杂而不专。ディアーネ的物理攻防和HP成长较高，可以使用的武器是全员中最多的，包括剑、击剑、大剑、枪和弓箭5种，无论是在前列还是后列都具有一定的输出能力，剑系技能着重在ディアーネ身陷危机时威力会上升；击剑系技能着重控制，攻击时通常附带一些特殊效果；枪技能和击剑类似，区别在于枪即使在后列使用威力也不会下降；大剑技能的行动速度很慢，但威力较强，也是她所有武器当中技能最多的一种；最后的弓箭也和击剑类似，善于远距离控制。ディアーネ还可以使用一定的异常和攻击魔法，但由于其魔力成长不高，实战中派不上什么用场。总体来说，她就像是《FF》中的赤魔导士，什么都会一点但什么都不精通，需要随时变换战术并且配合强力的随从发挥战力，游戏后期的实力比不上其他专职型角色。ディアーネ的必杀技全是炎属性＋异常状态，在BOSS战中效果会打折扣（大部分BOSS都不吃异常状态）。需要说明的是，她在学习技能时所需的技能点是全员当中最多的，想要培养的话，在营地对话时建议优先选她。

必杀等级	必杀名称	效果	属性和特效
Lv1	バ－ニングブレイク	对敌全体中伤害＋畏怖效果	物理/炎属性/属性特效
Lv2	クイ－ンエ－ルワルツ	对敌全体大伤害＋魅了效果	物理/炎属性/属性特效
Lv3	ファイナルノヴァ	对敌全体特大伤害＋畏怖效果	物理/炎属性/属性特效

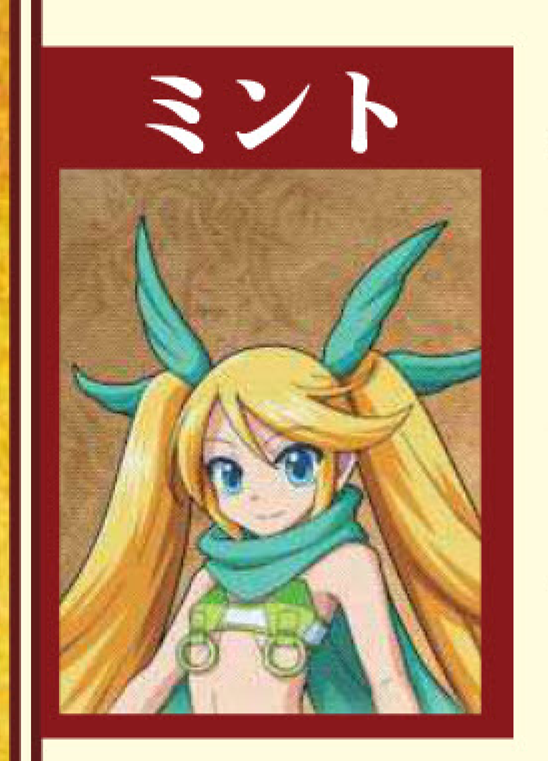
ジーク



队伍中典型的物理强攻型角色，物理攻防能力在全角色当中首屈一指，相对的魔法攻防就惨不忍睹了。ジーク可以使用的武器为爪和匕首，爪的攻击力高很多，匕首的攻击力低但速度快。技能方面，爪的技能多以高伤害为主，伤害的同时附带一些弱体化效果，例如数回合内防御力下降等。匕首的技能伤害要低很多，但大多数技能都附加一些异常状态，加上本身不俗的输出，杂兵战中效果甚好。ジーク还能使用少量的魔法，不过不要指望伤害有多高。建议想要使用他的玩家，直接跳过所有魔法技能专攻物理。ジーク还拥有一些防御性的辅助技能，这些技能大部分习得后即可生效，例如HP在30%以下防御力上升等等，优先习得能很大程度地增加他的战场活跃度，保护系技能也要尽快学会，能够替后列的成员承受伤害，保证队伍的安全。值得一提的是，ジーク的必杀技附带全员防御、攻击上升的效果，在BOSS战中和其他角色组合的话，很有可能将战局瞬间逆转，如何使用就看玩家怎么掌握了。

必杀等级	必杀名称	效果	属性和特效
Lv1	饿狼无影脚	对敌全体小伤害+我方全员攻击力上升	物理/地属性/属性特效+强化效果持续5回合
Lv2	兽王百连击	对的全体中伤害+我方全员防御力上升	物理/地属性/属性特效+强化效果持续5回合
Lv3	神兽爆裂破	对敌全体特大伤害+我方全员攻击力、防御力上升	物理/地属性/属性特效+强化效果持续5回合

ミント



非常典型的以速度和控制见长的角色，速度成长是全员中最高的，不过防御力和 HP 就相对低下。ミント可以使用的武器为匕首和弓，前者的技能非常多，且多以伤害输出和异常状态为主；后者着重以控制和追击见长。ミント可以使用天属性攻击魔法和大量的异常状态魔法，后者的作用尤为突出。由于她的高速度，通常能在敌人行动之前行动，再加上被动技能里有两次攻击和附带异常状态的效果，能够在战斗初期就第一时间控制敌军，让我方的主力输出有更好的发挥空间。另外，ミント的部分探索系技能和战斗中的偷盗系技能对加强整个团队的实力有着不可忽视的作用。要培养她的话，建议优先给其更换强力的装备，增加她在战斗中的存活能力。ミント的必杀技和レイスレッド类似，都是以低伤害并附带强化或弱化效果为主，要根据战局情况来合理使用。

必杀等级	必杀名称	效果	属性和特效
Lv1	ドリ－ムパレ－ド	对敌全体小伤害＋睡眠效果	物理 / 天属性 / 属性特效
Lv2	ミラ－ジュダンス	对敌全体小伤害＋我方全体命中、回避上升效果	物理 / 天属性 / 属性特效 / 强化效果持续 5 回合
Lv3	スタ－フェスティバル	对敌全体中伤害＋混乱效果	物理 / 天属性 / 属性特效



流程攻略

序章 光と暗

女神の圣域

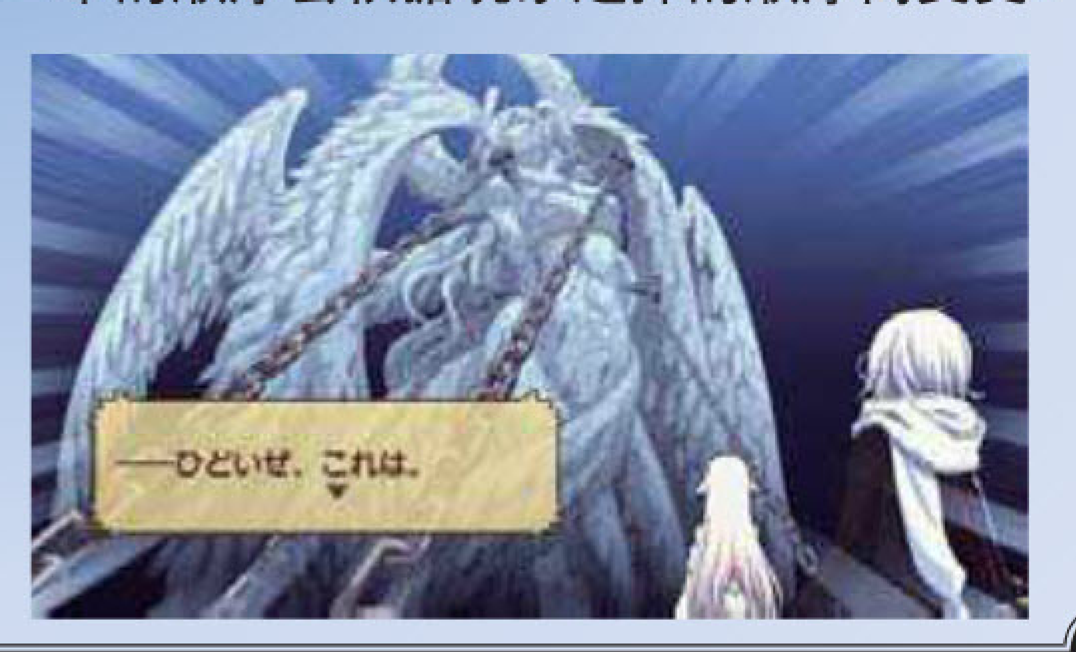
剧情过后先在ネペタオアシス村逛逛，这里可以休息和购买装备，建议给主角买入头部和脚部防具。准备完毕后与商店老板对话，然后出大地图进入女神の圣域。一进入迷宫就会遭遇教学战，先熟悉一下战斗，特别是随从行动方针的发动条件。将敌人打倒后从右边的门找到 1F 的楼梯，这里还会遭遇一场强制战斗，胜利后就能升级并获得技能点（SP）。使用技能点可在技能盘上能学会新的技能，建议优先学习回复技ヒ－ル。从 1F 的楼梯一路爬到 4F，调查中央可以获得女神の圣域の键。接着返回 1F，再次进入教学战，这次会教导玩家如何抓获新的随从，以及需要随从

支援的连锁技能的使用方法。剧情后可以先返回村庄进行回复，再次进入圣域后用钥匙开启 1F 中央之前无法打开的大门。进入右边的房间会遭遇两场连续的强制战斗，第二场战斗女主角ソフィア会参战，不过胜利后她就自行离开。接下来继续探索，从左边的区域一直向上方移动，触发两次与ソフィア的剧情后会在左上角找到营地，同时第二名同伴ヒルダ登场。剧情过后开启营地对话系统，与前作一样，初次在营地休息时会出现对话选项，选择的同伴可以获得 2 点 SP 的额外奖励，完成后ヒルダ正式加入成为同伴，以后可以随时来营地休息回复 HP。继续前进，在最北端的位置ソフィア会正式加入队伍。

2F ～ 4F 从正上方的楼梯进入 2F，会触发队列的教学，像ソフィア这样的回复型角色建议放在后排，降低其被攻击的概率。这里笔者建议先返回村子更换装备，特别是ソフィア，被 2F 的杂兵击中很容易一击必杀。向迷宫的右下角探索，在中央的房间可以找到通向 1F 的传送点，以及通向最高层绝望の圣域的传送点。在该层初始的位置附近还可以找到治愈结晶，作用和营地类似，接触后可以回复全员的 HP 并



选择是否脱出迷宫。进入左边的房间会触发审判战斗，基本没什么难度，全员随从蓄力后直接突击即可。胜利后可以获得“女神の福音”，调查中央的祭坛将其放上去。剧情过后ヒルダ离开队伍，出房间时触发剧情，再返回祭坛位置会出现新的道路，进入调查女神像后ソフィア离队。离开迷宫回到村庄，与商店老板对话序章结束。接下来三个角色可以自由选择，第一到第三章的顺序会根据玩家选择的顺序而变更。



第一章 せつに願いし者



ソフィア之章开始后先在村庄内转转，进入星の杯亭可以触发任务系统，在这里接受任务并完成后，就能获得报酬。另外サラの调合室的合成功能也会开启，准备好后离开村庄即可看到新的迷宫。



由于一开始只有ソフィア一人作战，难度要比序章高很多，建议在村庄给她更换武器弓箭（学会弓箭技能即可）再进入迷宫。第一层没什么难点，多用魔法消灭敌人，在中央上方的位置会触发剧情，同伴エミル加入队伍，由于其只有 LV1，还是需要提升一下等级的。2F 的敌人实力有所增强，随从一定要多抓几个。本层还有不少陷阱，要仔细观察等冰柱掉落后再通过，碰到的话全员会受到极大伤害。在 2F 北面进入营地，休息后第三名同伴レイス



レッド正式加入队伍（等级同样只有 1）。3F 新增加了冰地形陷阱，走在上面会滑动到另一端，需要不停地转换方向才能探索。这里有两个楼梯通往 2F，右边的楼梯可以找到治愈结晶。上方的楼梯附近的房间内会触发审判战斗，敌人有 15 名，我方起码也要有 12 名以上才有胜算，获胜后可以从房间中央获得アイパッチ。接下来从这里的楼梯下到 2F 中央位置的大房间内，可以开启本迷宫的动力源，再返回 3F，审判战斗房间旁边的电梯就可以使用了。利用电梯回到 1F 继续探索右边的区域，再到 2F 触发 BOSS 战，建议进入该区域前保存一下，因为之后会遭遇一场强制战斗，按 L 或 R 键切换不同区域的敌人，优先干掉巨大的龙型怪物。胜利后继续前进，在 3F 会发现第二个营地，从这里探索很快会进入该迷宫的外层，该区域有暴风雪效果，玩家必须接触地面上的辉黄石，并在安全的步数内行动，此时画面左边会显示玩家剩余的可行动步数，为 0 前不接触辉黄石补充的话，每次移动全员都会受到伤害，探索时一定要注意。另外这里的敌人非常强，MP 不够千万不要逞强，否则很容易半路全灭。出口位于地图的最左上角，出来后下到 2F 探索该层最后的区域并开启反对侧原本锁上的大门，这样就可以从 2F 初始位置直接过来了。

4F 通过 4F 后来到最上层的ア - ク区域，初始位置就有治愈结晶。前方会再次出现审判战斗，敌人数量为 20 名，我方最好也在 20 名左右，另外 4F 可以抓到 COST 值 2 ～ 3 的强力怪物，有机会就不要错过，对审判战斗非常有利。胜利后继续探索，在ア - ク区域 2F 会触发剧情，接着走上方的道路，在中央最大的房间内保存一下，准备 BOSS 战。

BOSS アルクトス

初期可攻击的位置分别为双手和双脚，BOSS 每回合行动两次，最好将全员的必杀槽蓄满再进入战斗。BOSS 比较常用的攻击手段有单体攻击、全体冰属性攻击以及全体攻击力上升。レイスレッド的必杀技可以优先释放以降低 BOSS 的防御，第二个回合释放エミル的必杀技，能够对 BOSS 四个部位造成不错的伤害。エミル如果学会全体雷属性魔法的话，本战会轻松许多，如果有 4 个雷属性攻击辅助随从的情况下，一个全体雷属性魔法的伤害可以和必杀技相当。BOSS 最具威胁之处在于单体攻击附带拘束状态，全体冰魔法附带睡眠状态，好在命中率不高。ソフィア学会了异常状态解除魔法的话，给其配备一个冰属性防御的随从，保证她安全的同时也可以确保同伴的回复，她的回复必杀技要用在刀刃上。将四个部分击破后，中央会出现核心，此时 BOSS 会使用全体冰属性魔法以及单体强力攻击，全体攻击在 50 左右，单体攻击伤害有 120 以上，这时一定要确保同伴的 HP 足够，特别是ソフィア，一旦死了就没法复活了，レイスレッド的单体攻击力下降魔法在这时作用会比较突出。胜利后获得“女神の福音”。到最里面的房间调查祭坛，剧情后可以利用门口的传送点回到 1F，返回村庄本章自动结束。





第二章 命运を司る指轮



ブ-バルのティタ-ン

リュゥガ之章和之前的ソフィア之章一样，开始会位于ロ-ゼルの町，整理一下装备，离开村庄时会触发剧情，进入本章的迷宫ブ-バルのティタ-ン。初期同样只有一个人作战，而且之前完成的章节内获得的道具、金钱和随从暂时不共通，会有些难度，注意角色 HP 的同时小心前进。从左上角进入 2F，再往下方走进入大广场内触发事件，随后新同伴ジ-ク加入队伍，不过身上持有的金钱会被暂时偷走，只能从ジ-ク处获得 100G。继续探索，在本层最右上角会看到之前的少女，此时她被怪物围困了，将出现的杂兵击破后，得知少女的名字叫ミント，剧情后她会归还之前偷取的金钱并加入队伍。

3F 继续探索迷宫，在原来的位置往下方前进很快就可进入 3F（初始位置有营地）。在右下角的区域可以找到通往 1F 和 3F 的楼梯，但是要注意这里的木桩陷阱，看到木桩缩下去时再移动。在 4F 中央位置可以激活传送点，三岔道的位置左右两边暂时是无法打开的。从左上方的楼梯一路绕回 3F 的左上角，探索完这块区域回到 1F 可在上方的区域找到月の石板。再返回 3F 上方满是木桩陷阱的区域，在右边的位置触发一场审判战斗，敌人有 15 名，我方在 10 人以上用一个勇气宝石提升士气后，全员蓄力一击就可以搞定，胜利后调查中央的宝箱可以获得两个体力の种。出门后继续往本层的右下角走，绕到 2F 的右下角，在一个大房间内可以获得太阳の石板。接下来可以继续往下探索，注意这里的敌人会使用石化状态攻击，一旦有人中了没道具解除的话，就果断飞回去吧（ミント的技能盘中可以学会脱离迷宫的技能），石化状态是不会自动解除的。获得两个石板后，返回 4F 中央吊桥的位置，进入左右的大门，开启机关便可打开中央吊桥位置的龙纹大门。这里有本迷宫的电梯，不过暂时无法启动。不管它继续向右边探索，从楼梯下降到 3F 可以开启本迷宫的动力源，返回电梯处，乘坐电梯进入ア-ク区域。在初始位置上方有治愈结晶，调查正对面的房间会触发第二场审判战斗，对手有 19 名且强度比较高，我方推荐在 20 名左右会比较容易获胜。顺利通过后继续探索，这里的敌人实力很强，道路很长且没有岔道，想要探索完毕需要回城回复数次才有可能。在ア-ク区域 2F 最中央的位置保存一下开始 BOSS 战。



BOSS ブ-バル

一开始 BOSS 有三个部位可以攻击，左右两边的脚有可能进入攻击预知状态，在该状态下玩家下回合的攻击 100% 会 MISS，放必杀时千万要注意。BOSS 通常使用的攻击手段有两种：全体土属性随机 3 次攻击和单体强力物理攻击，前者每次伤害在 40 左右，后者对单体伤害在 70 上下。由于本战只有リユウガ会回复技能，MP 一定要节省，ミント在此可以学会一



招全体回避率和命中率上升的技能，是本战取胜的关键，使用后BOSS的攻击有很大概率会MISS，大大减轻MP的消耗。还可以带上土属性防御和物理攻击追加的随从，进一步降低MP和HP的消耗，和BOSS慢慢用普通攻击磨。BOSS有时会使用全体防御上升的技能，用ジ－ク的必杀技可以增加全员攻击力，他也有降低目标防御力的技能，根据战况灵活运用吧。击破BOSS顶部的部分后两边会增加新的部位，一共四个，但攻击的次数和手段不会有变化。将这四个部位击破后，最中央的核心会暴露出来，此时BOSS会使用的攻击手段变为单体物理攻击和全体6次随机土属性攻击，前者虽然降低了伤害，但有概率全部打中一名角色。这个阶段无论是哪招对我方威胁都很大，全力猛攻吧，配合ミント的技能争取在短时间内消灭它，一旦拖久了对我方更不利。胜利后获得女神の福音，进入内部的房间调查两次祭坛触发剧情后传送出迷宫，返回村庄本章结束。

第三章 交わる刃



ダリスのティタ-ン

ヒルダ之章和其他两个章节一样，进入村内的设施触发剧情，接着离开就可以看到本章的迷宫ダリスのティタ-ン。在进入前一定要买几个回复药，因为初期只有ヒルダ一个人作战，而且她没有回复技能，打起来要其他两个角色的章节难上许多。1F的敌人很弱，地上会出现火焰陷阱，移动的时候注意躲开。往地图左上角走进入2F，在2F向下方走会掉落到1F原先不能探索的地方，探索后再次返回2F，向左上角方向移动，在一个大房间内遭遇强制战斗（开启前会有提示），敌人是两名杂兵加一名NPC，难度有点高，建议释放必杀技快速消灭杂兵，再用技能干掉NPC。胜利后对话可得知她叫ディア-ネ，随后便会加入队伍。3F的敌人很强，一不小心很容易被全灭，进入后快速向地图上方移动，很快可以找到营地触发剧情。在营地下方会有一场审判战斗，对手有15名，我方只要在8名以上，使用一个勇气宝石后蓄力一招就可以全灭它们。



4F 从3F中央的楼梯进入4F，这里的地形比较恶心，很多地方的熔岩必须踩一次才能将地图探索完毕。先往左下方走，会踩到陷阱掉入3F之前断桥的位置，能回收不少优质装备。返回4F探索上方的位置，同样会掉落到3F，不但可以找到一把强力武器，还可以探索3F和2F剩下的区域。2F右边的区域难度非常高，除了数量繁多的陷阱外，敌人强度也和4F一样，没有准备好回复药千万别挑战。2F有数处陷阱会掉落到1F，都可以找到不少的强力装备，能力足够的话建议回收一下。



ア-ク区域

1F右边的区域可以激活传送点，并且开启通往左侧区域的大门。这几个地区探索完毕后来到4F，在中央位置可以开启本迷宫的核心。开启核心后返回1F，之前右边区域通往中央的道路上的电梯可以使用了。电梯会直接将玩家带到4F左边的区域，从这里进入5F，往右上的道路进入迷宫的ア-ク区域。一进入在正上方就会触发第二场审判战斗，对手有20名，我方在15名以上即可（初始位置右边有治愈结晶）。

胜利后继续探索，在ア - ク区域的 2F 中央位置会触发剧情，选择第二项准备完成后，在最深处与 BOSS 战斗。

BOSS ペリアル

这个 BOSS 的难度相对较低，不过由于我方只有两人且没有回复技能，实际上也没那么容易。推荐进入战斗前合成 5 ~ 10 个的回复药，这样打起来会比较轻松。BOSS 会使用两种攻击方式：单体强力攻击和全体炎属性攻击，前者会吸收一定量的 MP，后者伤害在 80 左右，可以给我方成员配备火炎属性防御的随从。战斗开始就用各种强力技能猛轰，当 HP 下降到 100 以下再用回复药回复，一次就能回满，争取在回复药耗尽前干掉它。胜利后调查房间深处的祭坛两次后触发剧情。再利用传送点返回村子本章结束。



第四章 ねじれた想い



ロ - ゼルの町

本章再次操作主角队，一开始就会开启绊任务和随从解放两个系统。当玩家捕捉的随从数量超过携带上限时会强制启动解放，玩家可以选择将任意随从解放，如果随从的等级为 MAX 状态，解放它后会留下特定的属性魂，可以在调合屋将其合成到其他随从上。整备一下队伍，离开村庄就可以看到新的迷宫。



ナハシユのティタ - ン 右侧

敌人的强度再次上升，一开始迅速向地图上方移动，很快就会与ヒルダ队汇合，除了继承金钱道具外，两人也会加入队伍，注意队伍只能带四人上阵，其他成员可以在村庄的宿屋或营地更换。1F 一开始只能走右边，这里的道路都可以探索完毕，其中不乏一些强力武器和挖掘点，建议回收一下。2F 整个区域很大，但目前无法探索完，从中央的楼梯可以上到 3F。在 3F 一开始的位置会有营地，进入后ソフィア等人会加入队伍。这下全员齐聚了，建议将有回复魔法的角色带入作战队伍，减轻战斗压力。在营地位置选マスタ - 交代，将男主角一人编入队伍，再调查下方的大门即可与ディア - ネ单挑，难度不高，一个必杀就可以打掉她一半的 HP。胜利后合体必杀系统开启。





ア - ク区域 右侧

剧情后返回营地重新编成队伍继续探索，3F 的蒸汽陷阱伤害很高，一定要躲开。进入 4F 向右方探索，这里有两个楼梯可以进入 5F，走中央位置的楼梯（附近可以激活传送点），正面房间内就会触发审判战斗，敌人有 50 名之多，不过此时我方的随从也是前三章的数量之和，取胜难度不大。击破后从下方的楼梯返回 4F 中央位置，调查

解放之剑 艾克希布

房间内的宝箱可以获得白银の蛇の键。从4F右下角的楼梯进入5F，用钥匙打开大门，可以启动尽头房间内本迷宫的核心，再返回5F中央的电梯就能够上升到6F。在6F进入迷宫的ア-ク区域进行第二场审判战斗，敌人有60名，依旧没有什么难度。胜利后继续前进很快就能到达BOSS的房间。

BOSS ナハシュ・フエダ

由于有回复角色加入，此战的难度明显要比其他BOSS战低上一截。一开始可以攻击两个蛇头，这个阶段相对容易些，BOSS最高的单体攻击伤害在150左右，注意角色的HP不会有太大的危险，惟一有威胁的是全体异常攻击，会造成角色命中、回避率下降，同时还附带毒属性，最好事先购买点解毒剂，以免我方的回复速度跟不上。将两个蛇头击破后上方会出现第三个蛇头，这个蛇头会使用单体会心一击率上升和单体强力攻击，由于其HP非常高，打起来非常耗时。胜利后调查两次祭坛，再返回村庄本章即可告一段落。注意回村庄休息之后会出现分歧选项，玩家的选择会对出现的绊任务和结局时的女主角有影响，建议事先存档。





再次进入ナハシユ，原先左边无法打开的门现在可以进入了。1F的区域和右边一样大，在最下方可以进入2F左侧，一路绕到2F的右侧发现两架楼梯，靠近中央的楼梯可以探索3F的一块独立区域，靠近右方的楼梯则直接上到3F。探索后返回3F之前中央的营地会再次发生剧情，之后调查中央的门前要注意，门内会遭遇一波有三队敌人的强力杂兵战，最好能发动必杀优先干掉一队。解决后进入4F，这里出现的新陷阱伤害进一步上升，不过好在速度很慢，很容易躲避。本层依旧有两个出口，先走右边会来到一个大厅内，地面上有指示陷阱，必须按照指定的方向移动才能通过，否则会被石柱挡住，多转一下方向即可，走到右下角可以获得黄金の蛇の键。注意这两个房间还有不少好东西，也可以掉落到3F回收宝箱，只是绕回来很麻烦。探索完毕后进入大厅内的楼梯（记得激活小房间内的传送点），在5F会发现电梯以及第一场审判战斗，敌人有80名，我方至少也要有80名，或者持有大量的勇气宝石才能获胜。胜利后退回4F，走蛇形通道内的楼梯进入5F的另一边，用黄金の蛇の键开启大门后在最上端能启动左侧的核心。返回之前审判战斗的位置，乘坐电梯进入6F，在最下方进入楼梯来到左侧的ア-ク区域。





这场审判战斗是目前为止难度最高的，敌人的数量不但有90名之多，强度也非常高，想要胜利首先数量一定要超过90名以上，其次我方的随从强度也不能太低，建议在6F抓一些强力的怪物，例如这里出现的COST高达6的强力龙系怪物。（另外这里还可以遇到一种特殊的敌人イピリア，能力不强，如果能将其击倒的话可以获得大量的经验值，一旦遇到建议使用合体必杀将其一击击破。）胜利后向上方继续探索，在最上方房间的宝箱内可以找到创世石の欠片。接下来一路走到底就可以与本章的BOSS对决。

BOSS ナハシュ・ザハブ

本次的BOSS实际上就是之前BOSS的强化版，初始状态下有4个蛇头，虽然多出两个但行动次数不会变化。其攻击方式主要有单体强力攻击、全体异常状态攻击和给自身增加各种有利状态三种。单体攻击的伤害在200左右，如果BOSS之前给自己增加攻击力或会心一击率的话，伤害有可能提升到300。异常状态攻击比较恶心，会导致我方全体随机中毒的同时命中率和回避率下降，一旦中了这招我方技能很可能MISS，如果有解除异常状态的技能或增加命中率的技能，战斗压力会下降很多，例如同伴ミント就拥有全员命中回避上升的技能。将BOSS的任意两个头打掉，中央的头会露出来，但攻击方式依旧没变。将所有的头全部打掉尾部真正的核心会暴露，此时BOSS除了会使用强力单体攻击外，还会追加一招全体攻击，伤害大概在150左右，这个阶段我方的回复一定要跟上，否则很容易出现人员伤亡。胜利后调查祭坛，再返回村子会自动进入第



第五章 うごめく暗



剧情过后商店中会有很多的新装备出售，绊任务也会更新，金钱充足的情况下建议给作战人员更换一下装备，随后出村就可以看到新的迷宫。



由于这个迷宫不是横向的，在看地图的时候会显得麻烦一些。一开始玩家位于传送の祠，这一层没什么难点，在正前方激活传送点前，建议可以先将上方的部分探索完毕，回收几件不错的装备，完成后利用传送点传送到1F。该区域暂时只有一条路可以走，从右上角进入B1F。在B1F先走上方的道路，可以开启两道机关，再返回1F中央有喷水池的地方，右下角的门会自动开启，在这里触发一场审判战斗，敌人数量有100名。胜利后从右下角的楼梯进入B1F下方的位置，可以直接找到通往B2F的楼梯。B2F没什么难点，开启机关就能将挡住的石块移走，在中央的位置可以找到营地。营地右边的通道会遇到很多机关，解除的方法都很简单，将石块来回移动，并关闭右上角的水流。通过后可以将该层剩下的部分探索完毕，最后从左下角的楼梯返回B1F，一直走很快就可以触发BOSS战。



BOSS ウエパル

BOSS的攻击方式主要有以下几种：使用全体随机次数攻击的土属性魔法，每次伤害大概在150上下；全体物理攻击，伤害在150左右但一定概率会中毒；全体冰属性魔法，伤害在300左右；单体攻击，伤害在350左右，全体连续三次攻击，

这招我方没有防御力上升状态或对应防御属性的随从话有可能被一击必杀。对付她首先要给全员装备冰属性防御的随从，然后一名成员专门负责辅助，释放各种状态上升魔法，一名成员负责全力回复，这样才能保证队伍最基本的成活率而不至于被秒杀，剩下两名成员使用火属性全力猛攻她。BOSS的HP非常高，一定要做好长期战斗准备，同时还需要一点点运气，祈祷BOSS少用几次全体超杀。将其击破后，会触发一次解放，成功的话ウエパル就能成为我方的随从，能力很强可以优先培养。



B1F 胜利后一路返回1F，走上方的通道进入B1F，可以打开原先锁住的大门。接下来返回B2F的营地，走左上方的通道一路绕回1F的左上方回收一块创世石の欠片。回到1F中央喷水广场的位置，调查左下角的门发现现在可以进入了，从这里进入B3F。B3F和之前类似，一样要通过切换开关的颜色来移动石块进行探索。在上方区域必须先切换机关打开直线通路，再关闭最右边的水流机关，限定20步内直线走过去才可通过，这里可以激活传送点。接下来还需要解除一次同类型的机关，才可以将本层中央位置的水柱机关打开，最后从下方的通道返回1F。调查1F中央的喷水装置，启动后正前方的大门就会打开，进入后找到第二个营地，休息一下，直走激活传送点传送到2F。



ア-ク区域

2F的地图非常大，敌人也强了很多，特别要注意会使用石化状态的敌人。一开始往下方移动，中途会有一些门和地形无法通过，暂时不用管。沿路绕到地图上方的对面，会触发一场强制杂兵战，怪物的强度和数量都比较多，使用必杀技先消灭掉几个为好。胜利后在宝箱中获得巨鲸の键，用其开启迷宫正中央的房间，启动迷宫的核心后，本层原先无法通过的刺地形会自动变成传送带，利用其进入原先不可探索的区域，注意传送带都是单方向传送的，想要将地图探全需要多绕一下。在本层左上角的房间可以激活新的传送点，利用它传送到2F的B区域，这里是一个依靠传送来探索的区域，在初始位置的左下方可以找到治愈结晶，然后从左上角传送到左下角，再传送到中央的位置就可以激活新的传送点至2F的C区域。C区域和B区域类似，不过比面积较小，从左边或者右边传送到正下方进入本迷宫的ア-ク区域。一进入该区域很快就可以触发第二场审判战斗，敌人有120名。胜利后继续探索，这里会出现物理攻击无效的敌人。在ア-ク区域的2F右下角可以找到一块创世石の欠片，再进入中央位置与本迷宫的BOSS战斗。

BOSS キ-ト

这个鲸鱼型的BOSS实力强劲，一开始可以攻击的部位就有6个之多，好在每个部位的HP不高。6个部位中，优先攻击左右的鱼鳍，这两个部位会不停的给其他受伤的部位回复HP，回复量高达500，好在它们的HP只有1000出头。头部和尾部的HP比较高，但攻击力不强，头部会使用附加眩晕状态的单体攻击，伤害在250左右，尾部会释放天属型魔法，



随机对我方成员造成5～6次伤害，每次伤害在100以内，威胁不大。这个形态看上去比较好打，但最麻烦的在于左右鳍会在被破坏后的两回合重生，而BOSS的其他部位HP又高达6000，输出不够的话迟早被它耗死。笔者建议全员用技能先将尾部和头部的四个部位打至HP一半以下，然后释放至少2级的合体必杀技一口气消灭所有部位，还有残留的话在两个回合之内消灭掉，这样才能让BOSS头部的核心出现，当然有3级的合体必杀更好。头部核心出现后，左右鳍依旧会复活，但头部和尾部的四个核心就不会再出现了。这个阶段建议玩家使用全体攻击，保证一次可以打到鳍部和头部的核心，一旦两个鱼鳍部分被破坏后，改用单体强力攻击猛攻头部，几个回合下来就能干掉它。BOSS头部会使用单体附带混乱效果的物理攻击和一招全体强力魔法，魔法伤害在350左右，角色带天属性防御的随从可以一定程度上降低伤害。将头部击破后调查两次祭坛，再传送回村子即可结束本章。

第六章 灭びゆく世界



本章开始依旧先整顿队伍，给几名主战角色更换装备。之后再次前往天空の大神殿，敌人和之前的完全不一样，强化了很多，不要轻敌。原先无法通过的地方现在可以通过，不过很多原本开启的门会再次上锁，需要从反面开启。某些区域还会出现污染物，被污染物挡住的道路和宝箱都暂时无法取得。先利用传送点传送到2F向左边探索，可以从最高处回到1F右区域，在这里找到营地，剧情后一路前进爬到4F，获得女神のト-チ，使用它可以运送圣火焰。绕回1F的大厅，调查中央的圣火焰祭坛就可以依次消除迷宫中的污染物了。注意圣火焰使用一定的次数就会消失，必须重新调查圣火焰祭坛才能再次使用。在1F取得圣火后从左边的楼梯返回2F，清除上方的污染物就探索之前无法探索的区域，接着进入3F，探索本层的中央范围，注意落穴陷阱，在有门无法开启的地方，先消除周围的污垢物，踩下露出的地板即可打开。从下方绕到地图中央偏左上的一个小房间内会触发一场小BOSS战，敌人比较多，可以尝试用大范围魔法或必杀技先削减敌方数量，以免被压制。胜利后继续向左边探索进入4F。



4F～5F 4F开始出现陷阱，踩上去是按比例掉血的。一开始要往地图右边前进，消除污染物后打开本层圣火焰祭坛的通路，这样圣火焰次数用完时可在本层直接取，圣火焰上方的房间有迷宫的第二个营地。从4F右边的楼梯返回3F之前，记得要先回去重新刷一次圣火焰，然后返回3F绕到4F，一路消除挡路的污染物，这样才可以爬到5F，否则圣火焰次数用完绕回去要走一大段路。5F开始出现雷电陷阱，放电的时候不要接近。在5F的左下角有一条隐藏的道路，往前走一下就可以撞开，能够回收不错的装备。一路绕到中央的房间，进入前会有提示，准备开始BOSS战。



BOSS 覚醒ベリアル

这个BOSS实际上就是ヒルダ篇的BOSS，不过此次他的实力提升了不少。主要攻击方式有：单体物理攻击，伤害在400左右；全体攻击，附带暗黑状态，伤害在300上下，暗黑状态下物理命中率会减少，可以事先释放一个异常抗性上升的状态来减少被命中的几率；全体随机次数攻击，伤害在250左右，攻击次数在4～6之间，连续打中同一目标三次以上很可能会造成减员，这招也是BOSS最麻烦的一招。我方到这里应该能使用大量的辅助魔法和回复魔法了，战斗中两名成员猛攻，一人回复一人辅助，保持HP在500以上危险性就不大。复活用的活力の珠和扩散回复药记得多备几个，以免意外发生。胜利后会出现解放的机会，成功后ベリアル也会成为我方的随从，实力强劲优先培养。



6F 胜利后进入6F，在初始右边的位置就可以发现隐藏通路，一路探索到中央右下角的位置，可以激活本层的传送点，另外这里的敌人比较强，有能力的多抓几个强力怪，方便之后的审判战斗。本层探索到最左上角激活传送点，传送回1F，走左下角的道路，消除污染物可以发现机关，激活后开启对面房间的门，来到4F前会触发第二场BOSS战。（本层的BOSS可以在上一个BOSS之前攻略，顺序不会对剧情产生影响。）

BOSS シャックス

这个BOSS的能力和覚醒ベリアル类似，它的攻击方式主要有四种：单体物理攻击，伤害在300左右；全体天属性攻击，伤害在300～400；随机单体复数次攻击，攻击伤害很低但附带命中回避下降效果，这招对物理型同伴威胁较大，要么防御要么及时解除；全体天属性魔法，攻击次数在10次左右浮动，每次伤害在100以内，虽然看上去很少但经常会连续打中同一名同伴，也是致死率较高的一招，HP较低时使用的概率会上升。本战总体来说难度不算太高，等级和能力上去了过关也就是时间的问题，多准备点回复道具和天属性防御的随从。另外，在BOSS出现攻击预知的时候不要去打它，抓住这个机会全员回复和辅助，必杀技建议使用合体式的，在BOSS的HP只有20%时释放一举歼灭它。胜利后成功发动解放让其加入我方队伍。



BOSS 堕天使ゾディアス

回到传送点传动到6F，进入中央的房间与BOSS堕天使ゾディアス战斗。ゾディアス和ティターン型BOSS一样，每回合会行动两次，初期它有六个部位可以攻击，分别是双手，双腿和双肩上的六个眼珠，每个眼珠的HP大概在8000上下。这个阶段的攻击手段分为以下几种：全体土属性攻击，伤害在200左右，没什么威胁；全体随机次数攻击，伤害在100左右，同时附带拘束效果，中了的话必须及时解除。随着HP的下降，BOSS的攻击力会逐步增加，最高伤害会突破400以上。将六个部位破坏3个左右，它头上和腰上会再增加两个眼球，此时攻击方式会增加全体天属

性魔法，伤害在400以上，我方有天属性防御的随从压力会降低很多，这个阶段主要就是回复和攻击，将两个眼珠打掉后（每个眼珠HP在10000左右），胸口会出现一个最大的眼珠，这个时候攻击再次强化，特别是单体攻击，伤害上升到600以上，如果连续击中同一个角色，满血也要被秒杀，维持好血量是胜利的关键，本场战斗实际难度不高，就是要做好长期战的准备，各种回复药千万不能少，特别是扩散回复



药，多合成几个。胜利后前往中央的祭坛触发剧情，最后离开迷宫本章结束。

第七章 未来への绊



ロ-ゼルの町

将堕天使ゾディアス打倒后，大家才知道原来这是混沌之王的阴谋，而ヒルダ更是混沌之王的女儿，不过她现在决定背叛父亲，恢复世界的秩序。返回村子进入宿屋和任务屋内，2次解放后村人会恢复正常。接下来整顿队伍，马上就是最终决战了，主力成员优先更换装备，扩散回复药多合成几个。另外任务屋也会追加新的绊任务，有时间的话多完成一些增强队伍的强度，准备好后离开村庄，地图左下角会出现新的地点アビスゲイト。



アビスゲイト

1F的敌人就已经非常强悍了，如果我方能力不够的话，老老实实练几级再来吧，敌人的经验值相当丰厚。这里的门和通道分辨起来比较困难，多注意看地图上的信息。1F的房间虽小但没有陷阱，从左边开始探索，到正中央下方会有一场比较强力的杂兵战，建议使用合体必杀搞定。胜利后继续探索，在初始位置左边的入口处往右上角走，会遭遇五神将中的アスタロト。



BOSS アスタロト

アスタロト的强度和之前的神将没有太大的区别，她会使用的攻击手段有：单



体物理攻击，伤害在500上下；全体随机土属性魔法攻击，伤害在350左右，如果同时打中一名角色的话很容易死亡，最好能有土属性防御的随从，可大幅降低伤害；全体攻击附带毒属性效果，攻击力虽低但毒状态很麻烦，因为是按比例掉血，使用异常状态防御的魔法比较有效。总体来此BOSS说就是攻击力和HP有所加强，几种攻击方式都很容易防御，保持我方血量在600以上相对安全一些。物理攻击角色是本场战斗的主力，把握好BOSS防御低

的突破口，如果有 3 级合体必杀的话，在 BOSS 的 HP 下降到 20% 左右时能一击击破她。胜利后完成解放将其收入队伍，再从初始位置右边的门绕到下方向右上角方向移动，在最右上角的房间内激活传送点传回到 B2F。

B2F B2F 的特点是传送式移动，走到传送点上即可被传送到迷宫的各个位置。看上去挺复杂但实际传送距离很近，掌握好这个规律很容易将该层探索完毕。在最左边中央以及最正上方的位置可以回收两个宝箱。接下来传送到中央偏右的房间内可以找到营地，这里有决定结局的选项，出现的角色和玩家在第四章会合时的选择有关，先选择第一项想见谁，再选择第二项，如此反复直到触发剧情。剧情后继续探索，在有传送点踩上去不会自动传送的地方，手动点一下就可以传送到 B1F 未探索的区域，能回收一些宝箱和装备。通往 B3F 的传送点位于地图的最左下角。

B3F B3F 需要使用移动点来进行传送，而移动点需要先激活对应颜色的机关才会启动（启动对应颜色的机关后，对应颜色的陷阱也会停止）。开始后先走右边，激活小道内蓝色机关后红色的道路会封锁，再返回之前的位置，前方的蓝色移动点会被激活，接下来直线探索，在最上方的位置有一场强制的杂兵战斗，敌人很多，推荐优先用大范围魔法或合体必杀削减敌人数量，击破后进入里面的房间能获得一件不错的防具。接着探索下方时先绕开红色的机关，移动到右边的区域后再来回切换机关进行探索，注意右边区域的上方也会有一场强制的杂兵战，胜利后可以获得强力的脚部装备。之后来回切换红色和蓝色的机关探索中央的部分，在最右下角的第二个房间内激活 B4F 的传送装置。

B4F B4F 的结构和 B3F 类似，也是切换机关来开启移动点，不过要注意这一层部分区域和 B5F 是连在一起的。在初始位置往右边走，切换了绿色的机关后往上移动会被传送到 B5F 的结冰区域（注意传送点可以躲开，等传送光圈收回去后再通过）。这个区域可以一次性探索完毕，利用左边的传送点传送回 B4F，赶路的玩家也可以直接躲开传送点。在中央附近找到营地时会触发一次解放，注意别忘记按。接下来探索右上角的部分，绕到地图中央的正上方会发现传送点，传送到 B5F 后从最上方绕到南面找到 B6F 的传送点。如果想要彻底探索的话，在该层下方、左侧和右上角区域各要被绿色的传送点传送一次，这样才能将 B5F 的三大滑冰区探索完毕。



BOSS ザガン

B6F 已没什么岔路了，直接到前方治愈结晶前准备一下就可以挑战正前方的 BOSS——五神将之首ザガン了。他的实力要比之前的神将都强，除了基础能力外，HP 也起码提升了一倍。BOSS 会使用的攻击手段有：自身攻击和防御上升，提升后攻击力大约能增加 20%；我方全体随机次数的土属性攻击，攻击时附带混乱效果，伤害在 400 左右。战斗时除了给自己增加各种状态外，降低 BOSS 的攻击力也是必要的，魔法型角色被连续击中两次就有很大概率会被击倒，另外如果不幸中混乱也必须及时解除，否则被击中自己的成员连损两人战斗就回天乏术了；单体异常状态攻击，会附加恐怖效果，处于恐怖中的角色有可能行动失败。对付此 BOSS 只要控制好我方的血量，并预防异常状态即可，难度不大。玩家到这里应该学会了 3 级合体必杀，在战斗前蓄满进入战斗后就放，利用必杀附带的回复和辅助状态可以在数回合内占据优势。记得事先给我方换上土属性防御的随从，抑制 HP 的损耗。ザガン的 HP 在 25000 ~ 30000 之间，胜利后发动解放，ザガン成为我方随从。

最终 BOSS 魔王デスオルクス



将ザガン打倒后从正前方的传送点传来到 B7F，直走到最上方即可与最终 BOSS 开战！魔王デスオルクス和ティターン一样每回合可行动两次，且身体分为多个部位，一开始可以攻击的是他手中和脚心的核心。BOSS 会使用的攻击手段有：单体强力攻击，伤害在 700 ~ 800 之间；全体冰属性攻击，伤害在 300 左右；单体强力攻击，伤害在 400 上下，同时附带混乱效果；全体随机次数攻击，每一击伤害均超过 400；单体异常攻击，伤害在 500 上下且附带即死效果，这招只能用异常状态防御来降低命中概率，并准备好足够多的复活药防止意外发生。此形态下双手双脚的核心会在这几招中切换使用，并且玩家一旦击破一对后，他会立刻再生，数次后才能触发特定剧情，其心脏上的真正核心也会露出来。除了第一形态下使用的技能外，BOSS 还会增加两种攻击手段：全体炎属性攻击，附带封印效果，伤害很低但封印效果很麻烦，完全不能使用技能，只能使用道具解除；全体随机次数攻击，伤害在 100 左右但会随机攻击 10 次，连续击中同一目标有一定的危险性。攻击 BOSS 的核心到一定程度时，它的手脚核心会再次复活，没有大威力技能很容易陷入困境，建议将合体必杀留到这个时候释放。将双手双脚再次击破，BOSS 的头部就可以攻击了，BOSS 这时会增加强力的魔王炮，全体 700 以上的伤害，此阶段回复和辅助一定要全力以赴，一旦我方有一人死亡，全灭的概率就非常高，扩散回复药一次能回复 600 的体力，配合技能效果还会上升。务必以我方角色的安全为主，慢慢和 BOSS 耗，防御方面一定程度上还要依赖随从，建议带上所有的神将以及体积在 5 ~ 6 的强力随从，并把好感度培养到最高，这样随从帮角色抵挡伤害的概率就非常高。胜利后就是游戏的结局了，根据玩家选择的女主角不同也会有所差异。



通关后保存记录，读取改存档后隐藏迷宫无限のアークスが就会出现在大地图上方。这是一个高达 100 层的迷宫，迷宫的结构会随机变化，敌人的强度自然不用说，每 10 层还有一个 BOSS，喜欢挑战的玩家可千万别封盘哦（笑）！

玩后感

本作的系统和前作类似，在细节上做了一些调整，例如引入了绊任务和合体必杀技等等，增加了游戏的可玩性，画面和内容也都保持了水准。但游戏的弊病依旧存在，整体难度过高、强制练级、地图没有坐标等前作就存在的问题在本作中依旧存在，让人怀疑厂商是否有听取过玩家的反馈。强大的 CV 阵容和名插画师设计的角色是本作的卖点，但总有点本末倒置的感觉。总体来说，游戏的整体素质算是中规中矩，推荐给喜欢高难度迷宫探索型 RPG 的玩家。



文 乌冬 美编 咕噜

AVG	文字冒险・恋爱	PSP/PSV
AKB1/149 恋爱总选举		
AKB1/149 恋爱总选举		
NBGI	日版	2012年12月20日
1人	7329日元	无对应周边

AKB48当初就是按一个队伍16人，三个队伍正好48人的想法创立的，可是随着近年人气的不断提升，人数也越来越多，现在早就超过了48人了，甚至还在日本各地设立了作为姐妹团体的SKE48、NMB48以及HKT48。而这次游戏中这些姐妹团体也终于加入了进来，无论你是喜欢本家还是喜欢姐妹团都不怕找不到心仪的成员了。

系统详解

菜单选项解说

バックアップ	备份。保存、读取记录
セッティング	游戏设定。可以对文字显示、声音、系统以及桌面等作出调整，另外还可输入密码获得 SR 卡
アルバム	相簿。查看全角色约会事件、卡片等收集情况
アドレス	通讯录。查看全角色当前状态，失去联系的角色名片为透明，可联系的角色名片旁有电话标志
着信履历	来电履历。显示当前可联系的成员
音乐プレイヤ－	音乐播放器。查看、选择或者自定义音乐播放
フォトプレイヤ－	卡片播放器。将角色的卡片和照片以幻灯片形式播放
プレイログ	游戏情况。查看玩家当前的游戏情况，包括游戏天数、通关数、各个角色的约会次数等
48トレ－ド	交换卡片
受信	接收卡片
注：部分选项需要通关一定次数后才会出现。	

游戏玩法

游戏一开始的设定是 AKB48、SKE48、NMB48 和 HKT48 的成员们全部喜欢上了身为主角的玩家，而玩家则需要甩掉其他成员，最后和最喜欢的一位成员达成 Good Ending。追求喜欢的角色基本是通过约会，下面会对约会的每个步骤和注意事项进行讲解。

联系成员

约成员的方式基本是通过打电话，不过游戏中并不是随时随地都能联系成员的，而是要等成员打电话或发短信来，然后再回拨过去，在“着信履历”里可以看到打过电话给玩家的成员名单，除了游戏开始的第一天是全员都在名单里外，名单每天都会发生变化，所以当喜欢的成员出现在名单上时就赶紧给她打电话吧，以免错过机会。在通讯录（アドレス）里显示的是成员当前的联系状态，高亮表示的是还有保持联系的成员，旁边有电话标志则代表当前有来电，也可以在这里直接回拨过去，显示灰色则表示失去联系的成员，除非成员主动要求复合，否则将不能再联系她和查看她的资料。

出口 陽	1日前	02コール
中西 優香	1日前	02コール
平田 璃香子	1日前	03コール
平松 可奈子	1日前	03コール
松井 珠理奈	1日前	03コール
松井 玲奈	1日前	02コール
矢神 久美	1日前	01コール
赤枝 里々奈	1日前	02コール
阿比留 李帆	1日前	03コール
石田 安奈	1日前	03コール
小木曽 汐莉	1日前	02コール

约会

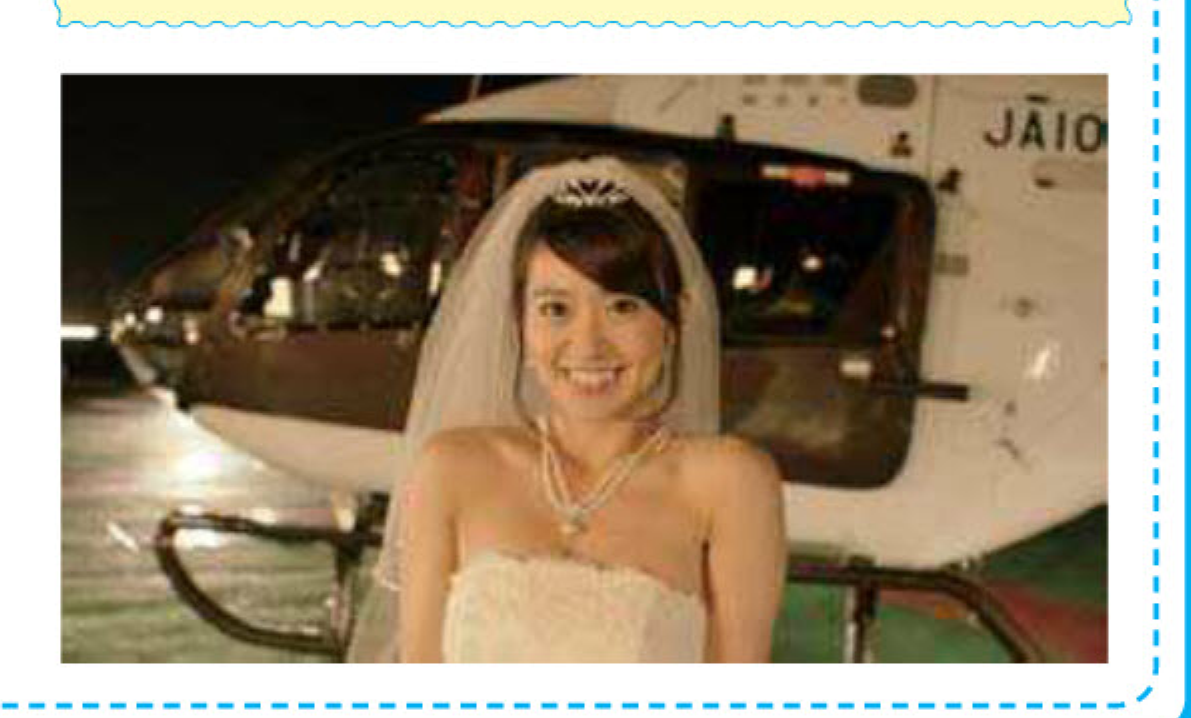
和成员通了电话后即会进入约会模式，每个约会都有三个选项让玩家进行选择，分别对应好（○）、一般（△）和差（×）三种评价，评价的好坏可以通过成员的反应以及事件结束时的音效来判断，其中○评价提升的好感度最多，△评价提升较少，×评价不但不提升好感度，而且还会使该名成员的联系方式消失，所以选择时一定要注意。

每个成员都有 9 种约会事件，前 7 种为随机出现，当好感度累积到一定程度就会出现第 8 种，此为神告白前的固定约会，如果在这次约会中答应明天和这名成员见面（○评价）并赴约，那就能触发该成员的神告白；而△评价的选项则是改天再见（部分成员没有这个选项），隔几天再进行约会也能触发神告白；× 评价为拒绝成员，该成员以及与她关系好成员的联系方式都会消失。第 9 种为公演事件，这天菜单界面的天数旁会出现麦克风的图标，和成员约会的话能去剧场观看她参与的公演，公演中没有选项，只要看完就能提升好感度，属于赠送性质的事件。



神告白

进入成员的神告白还不算结束，还要选择接受（○键）或拒绝（× 键）告白，接受的话就能达成该名成员的 Good Ending。拒绝的话该成员联系方式会消失，但不会 Bad Ending，只要还有能联系的成员就能继续游戏，直到接受某位成员的神告白达成 Good Ending，只有连最后一个可联系成员的告白都拒绝了游戏才会进入 Bad Ending。另外如果下了初回特典里的 KISS 告白 DLC，那在神告白时还会多出一个 KISS 告白（△键），效果和接受告白是一样的，并且还可以看到成员的 KISS 表情。



AKB1/149 恋爱总选举

联系方式消失 & 恢复

对成员造成了伤害，如约会选错了选项、一定时间内无视成员的来电以及爽约等都会导致该成员的联系方式消失，具体表现为成员通讯录里的名字破碎，这样就无法再联系这名成员了。另外本作还增加了团体羁绊要素，游戏开始前三天的约会对象会决定玩家喜欢的团体趋向，这三天没有约会过的团体所属成员的联系方式会在第四天大量破碎，而且以后只要长时间不和某个团体的成员约会的话也会导致这个团体的全部成员离玩家而去。

和成员失去联系后也不是没有挽救方法，不过需要一点运气，联系方式破碎的成员有时会通过电话录音、发短信或主动见面的方式请求和玩家复合，只要答应请求就能令联系方式恢复。复合的好处是继续和该成员发展并达成 Good Ending 可以获得一张卡片，所以要收集成员所有卡片的话，就必须和她一度失去联系才行。同样整个团体的联系方式大量破碎后也有机会复合，达成的话可以获得一张 SR 卡。



其他事件

直接电话

有时在菜单界面中会收到成员的直接来电，这里有三种选择，第一种是接电话（○键），这样就能和来电的成员进行约会；第二种是不接电话（等铃声自然停止），那这通电话则会变为未接来电；最后一种是选择挂掉电话（× 键），这样成员的联系方式就会消失。通过直接电话约会并获得○或△评价可获得该成员的一张卡片。

电话录音

电话录音和直接电话的性质差不多，听完录音后选择回拨可以和该成员进行约会，不同的是电话录音最多可以接到 3 通，这时就要从这些录音里选出一个进行回拨。通过电话录音约会并获得○或△评价可获得该成员的一张卡片。

约会后乱入

在和某位成员约会后，有时会撞见别的成员，触发这个事件可获得该成员的一张卡片。另外部分乱入事件中还会有选项，选对了能提升该名成员的好感度或第二天进行约会。

遮眼事件

达成过神告白的成员，以后约会时有机会触发她们的遮眼事件，玩家需要猜出她是谁，猜中的话就能提升好感度并获得一张卡片。除了通过声音外，成员说的话中也包含了提示，如成员的惯用字词和口癖，并且一些比较天然的成员还会不小心说出自己的名字（笑）。

拦截事件

有时和某位成员约会前会遇到别的成员，她会邀请玩家进行约会，如果答应的话原来的约会就会取消，继而变成和她的约会，而被爽约成员的联系方式自然也会消失。

生日事件

在接受了某位成员的神告白两次后，以后游戏中就有机会触发她的生日事件，这时需要选择她的生日，选对的话就能发去祝贺的短信，过后能获得她的短信回复以及一张卡片。全员的生日可参考攻略部分。



招待状

通关一定次数后可开启“招待状”机能，作用是在开始新游戏时可自己决定登场的成员，包括了**フルメンバ－（全员登场）**、AKB48+α（AKB 全员＋其他组合少数成员）、SKE48+α（SKE 全员＋其他组合少数成员）、NMB48+α（NMB 全员＋其他组合少数成员）和 HKT48+α（HKT 全员＋其他组合少数成员）五种。另外招待状中还有**オ－ルマイティパス**和**ログソムリエ**两个选项，其中**オ－ルマイティパス**是从 149 人中自己选择登场的成员；而**ログソムリエ**则是根据玩家的游戏状况，按照各种主题帮玩家筛选出登场成员，右边是每种主题的内容。

主题名称	内容
推しメンヘブン	以经常攻略的成员构成
フロイトセレクト	以攻略过但又未达成神告白的成员构成
银河ステ－ション	以 2012 年 AKB 总选举排名靠前成员构成
银河ステ－ション待合室	以 2012 年 AKB 总选举未入围的成员构成
さよならの向こうがわ	以最后一次约会被玩家甩掉的成员构成
まだ见ぬあなた	以未约会和未通关过的成员构成
キミの心に刺さったトゲを	以经常在约会中被玩家甩掉的成员构成
リトルシスタ－	以年幼成员构成
咲き初めの花	以即将成年成员构成
大人の阶段	以成年成员构成
ランダム○	随机○名成员登场（○处为数字）



小“捏他”

模式选择

除了游戏中本身的服装外，还有制服和泳装是可以通过购买 DLC 追加的（每人 300 日元）。有了 DLC 后，在游戏最初的画面按住 LR 键 10 秒，可以对全员的制服或泳装模式进行切换，以后约会中她们就会以这两种服装登场了。另外在相簿（アルバム）中当光标停在个别成员名字上时按□键，则可个别切换该名成员的制服或泳装模式。

注视反应

约会中玩家按 L、R 键能放大和缩小成员的图像，并且用类比摇杆还能移动镜头的位置，如果利用此功能一直盯着成员的一个地方看的话，成员就会对玩家的视线作出反应，也算是游戏中一个有趣的小要素吧。



安可

完成神告白并看完通关影像后，右下角会出现“上演终了”的字样，此时连打 L、R 键可发动安可，安可成功（持续一段时间）后可获得一张该成员的卡片。

自定义音乐

游戏支持自定义音乐功能，在音乐播放器（音乐プレイヤ－）中点了“CUSTOM”按钮的话，就可选择位于 PSV 音乐文件夹里的歌曲进行播放。而 PSP 版则是点了“CUSTOM”按钮会在 PSP 的音乐文件夹里生成一个名为 AKB48 的文件夹，接着将自己的歌曲放到这个文件夹就可以播放了。

相簿（アルバム）

相簿中保存了游戏的各种收集要素，包括每个成员的卡片、短信、事件、影像、服装以及 SR 卡。获得的卡片、服装和 SR 卡可以按△键设为壁纸，开启的事件和影像都可以重复欣赏。

全卡片入手条件	
序号	入手条件
1	游戏开始后的第一次约会
2	第 10 天或第 20 天的约会
3	通过直接电话约会（○或△评价）
4	通过电话录音约会（○或△评价）
5	第五天后和打了五次以上电话来的成员约会（电话次数可在来电履历中确认，コ－ル代表次数）
6	相簿里该名成员的事件全收集
7	神告白 1 次
8	神告白 2 次
9	神告白 3 次
10	复合后达成神告白
11	乱入事件
12	约会 3 次的评价都为○
13	遮眼事件
14	生日事件
15	安可
16	公演事件

全短信获得方法	
序号	入手条件
1	生日事件后
2	初次约会并且评价为○
3	第二次约会并且评价为○（获得序号 2 短信的同一周目内）
4	第三次约会并且评价为○（获得序号 3 短信的同一周目内）

卡片种子

二周目以后会开启卡片种子功能，以后每次通关发动安可或在游戏进行中不时都会获得种子，在未获得的卡片空栏处按○键使用种子能直接获得该枚卡片，方便用来收集一些不经常约会成员的卡片。另外每累积了一定的游戏天数还能获得效果更加强大的金种子，对成员名字按△使用后可直接获得其所有的卡片。一般种子的数量上限为 30 个，金种子为 5 个，到达上限后即使获得新的种子也不会累加，所以就不用节省了。



SR 卡

SR 卡是游戏中的稀有卡片，除了队伍复活时能获得一张外，其他的需要通过正常游戏以外的手段获得，其中下载制服和泳装的收费 DLC 可各获得两张，下载限定版特典的 DLC 可获得一张，剩下的则是通过输入密码来获得。在游戏设定的“システム”中选“パスワード入力”即可进入输入界面，下面列出已经公布的卡片密码。

名称	密码	对应输入字母
片山阳加	ふろくかてまる	furokukatemaru
高桥みなみ	とひこけわえの	tohikokewaeno
仲川遥香	なあにかはむえ	naanikahamue
仲谷明香	りそみすつほま	risomisutuhoma
前田敦子	よにをかりそに	yoniwokarisoni
前田亚美	をむきてろくら	womukiterokura
板野友美	たをよさすわに	tawoyosasuwani
梅田彩佳	もれれなときた	morerenatokita
菊地あやか	あくよんもねつ	akuyonmonetu
仁藤萌乃	さまねとちむせ	samanetotimuse
藤江れいな	しすちもひもろ	sisutimohimoro
宫泽佐江	くけんすちほれ	kukennsutihore
河西智美	たないこはなれ	tanaikohanare
柏木由纪	ねくらんんれみ	nekurannnnremi
小森美果	つなりくいよを	tunarikuiyowo
佐藤亚美菜	えよよけせひゆ	eyoyokesehiyu
增田有华	るむるりかうよ	rumururikauyo
渡边麻友	すとせさこたお	sutosesakotao

名称	密码	对应输入字母
入山杏奈	よいねねたけら	yoinenetakera
岩田华怜	くのけまそくく	kunokemasokuku
大场美奈	つるむあついん	turumuatuinn
岛崎遥香	そうせけおまん	sousekeomann
竹内美宥	めろゆもけたを	meroyumoketawo
山内铃兰	みあもらるもし	miamorarumosi
大矢真那	にほきわいゆえ	nihokiwaiyue
须田亚香里	らないもすけほ	ranaimosukeho
松井珠理奈	ゆめのえわよも	yumenoewayomo
松井玲奈	るへむせいえふ	ruhemuseiefu
矢神久美	なちかせりうも	natikaseriumo
小木曾汐莉	けほうわえまは	kehouwaemaha
高柳明音	ささねのへいる	sasanenoheiru
向田茉夏	なえのあいにめ	naenoainime
福本爱菜	すよやたわゆれ	suyoyatawayure
儿玉遥	にかとちるをと	nikatotiruwoto
宫胁咲良	しをつらてもに	siwoturatemoni
村重杏奈	のけをやめにち	nokewoyameniti

约会全攻略

Team A

岩佐美咲（1月30日）				
序号	场所	○	△	×
1	电车内	今日はのんびり行こうか！	ちゃんと着くかな……	もう疲れた。
2	街中/ファミレス	毎日つれてって欲しい。	月一くらいなら。	付き合うのはちょっと……
3	街中	わさみんフェチです。	耳フェチです。	教えても仕方ないよ。
4	街中/公园	そんなことない！	そんなことないよ。	そんなこと……
5	街中/カフェ	毎日欲しいな。	なんかこわい……	别にいらない。
6	公园	なんかドキドキしてきた。	ちょっと违うような……	そうかもしれないけど……
7	街中	变态でもいいよ。	え？ 乙女？	デ–トってなんのこと？
8	カフェ	わかった、待ってて。	–	一绪に行くことはできない。

多田爱佳（12月8日）				
序号	场所	○	△	×
1	カラオケボックス	お似合いかもね。	え、狭い人间？	そんなこと言われても……
2	カフェ	俺も！	仕事顽张ってね！	俺は疲れた。
3	街中	好物です。	见てみないことには……	どう思うもなにも……
4	主人公自宅	それとこれは别でしょ！	勉强したら考えてあげる。	それはないよ。
5	街中/住宅地	女性だよ。	弟だよ。	妹だよ。
6	公园	（ゴクリ……）	あれ？ 虫？	やめてよ。
7	住宅地	じゃあ……	こんなところで……？	ごめん……
8	カフェ	わかった。	明日はちょっと……	やっぱやめとく……

大家志津香（12月28日）				
序号	场所	○	△	×
1	カフェ	颜なんて关系ないよ！	しいちゃんだってかわいいよ。	しいちゃんには关系ないよ。
2	街中	お祝いしよう！	センタ–とるまでガマン！	友だちだもんね！
3	公园	いただこうかな。	考えときます……	けっこうです。
4	街中	いいよ。	间接キスになっちゃうよ？	やっぱりやめとこう。
5	街中	そんなことない！	う–––ん……	そうだよ。
6	剧场周边	グっときた……	乐しそうだね。	それはないよ……
7	电车内	ここはマズイよ……	次じゃない？	知らない方がいいこともあるんだよ。
8	水族馆	いいよ。	明日はちょっと……	やめておこう。

片山阳加（5月10日）				
序号	场所	○	△	×
1	カフェ	は–ちゃんもね。	じゃあメロンパン！	そんな迷惑はかけられないよ……
2	コンビニ	もちろん。	この格好がいいな……	ムリだよ。
3	山	もうあったんじゃない？	チョコだけに……	今日はないよ。
4	游园地	今日は2人きりで游ぼう。	一绪に行こう。	拒む理由なんてないよね。
5	カフェ	上手く描けるかなぁ？	绘が上手くなったらね……	そんな恋人でもないのに……
6	浜边	顽张るか！	耻ずかしいよ……	必要ないよ。
7	街中	乐しそう！	行ってから教えてよ。	恋人でもないのに……
8	公园	いいよ。	明日はちょっと……	は–ちゃんには悪いけど……

仓持明日香（9月11日）				
序号	场所	○	△	×
1	游园地	体锻えておかないとなぁ。	まだ早いかな。	そういうの苦手なんだ。
2	カフェ	ふ–ふ–して。	耻ずかしいよ。	けっこうです。
3	剧场周边	今度本物の吊り桥に行ってみようか。	どこに吊り桥があるの？	仆はドキドキしてないよ……
4	图书馆	效いてきたかも。	もうちょっと左。	（图书馆を出よう。）
5	街中/锅料理店	今日は解散にすれば？	3人で食べようよ。	（手を拂おう。）
6	街中	うん、わかった。	でも、远いし。	かわいそうだよね。
7	公园	（私も目をつぶっちゃえ。）	はい、あ～んして。	こういうのやめて欲しいんだけど。
8	バッティングセンタ–	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ。	デ–トのつもりじゃなかった。

小岛阳菜（4月19日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	もちろん。	先のことはわからないなぁ。	それはないかな。
2	自宅	（うわ……キス！？どうしよう……）	次は口红涂るの?	そういうのはできないよ。
3	カフエ	うん、なんちゃらしたいなぁ。	なんちゃらってなに?	付き合いきれないよ。
4	街中	ヤキモチ焼かれるなんてうれしいなぁ。	じゃあ俺も。	やめて欲しいんだけど……
5	バックステ–ジ	ぜつたいキヤツチするよ。	プロにまかせた方がいいと思う。	恶いけど归るよ……
6	高级店街	じゃあ、そういうことで。	そういうネタなんです。	ノ–。
7	カラオケボツクス	知りません。	逆に记忆が增えた。	こういうの困るんだけど。
8	街中	大丈夫だよ。	明日は予定があつて。	じゃあ、俺以外の人を诱いなよ。

筱田麻里子（3月11日）				
序号	场所	○	△	×
1	映画馆	私でいいなら。	あ、ポツプコ–ン买つてくる!	コラボしたいコは他にいるんだ。
2	カフエ	じゃあ、いただきます。	ストロ–1本くださ~い。	やつぱり饮めないよ。
3	街中/レストラン	3人で乐しもう!	じゃんけんで2人决めよう	キミのおもちゃじゃないんだけど
4	ゲ–ムセンタ–	约束するよ。	みんなと真剣に向き合うよ。	伤つけてごめん。
5	街中	（手をつなごう。）	麻里子さんが迟刻するから。	私がいなくなるよ。
6	竞马场	ヒヒ~ン!	重い重い!	降りてくれないか。
7	カフエ	いつでもいいよ。	ちょつと扫除してからじゃないと	家に来てもらうわけには......
8	高级テ–ラ–	うん、いいよ。	明日は予定があつて。	钓り合わないよ。

高城亚树（10月3日）				
序号	场所	○	△	×
1	テニスコ–ト	じゃあ、もつと练习しなきゃ。	できれば对决したいな。	あきちゃとは组めないな……
2	テニスコ–ト	今度はぜつたい胜とう!	负けず嫌いなんだね。	シングルスでやりなよ。
3	住宅地/高城宅	ワンワン!	（头をなでてあげよう。）	（逃げなきゃ！）
4	カフエ	そんなこと気にしなくていいよ。	红茶冷めちゃうよ。	俺に闻かれても……
5	公园	（もう一度目を闭じよう。）	なにしてんの?	そういうのやめて欲しい。
6	ス–パ–マ–ケツト	挂け算。	鹤亀算。	引き算。
7	イベント会场	そう思う~!	（とりあえず、うしろを向こう。）	（会场から立ち去ろう。）
8	高城宅	うん、いいよ。	明日は予定が……	もう会わない方がいいかも……

高桥みなみ（4月8日）				
序号	场所	○	△	×
1	デパ–ト	おそろいの服にしよう。	おそろいの发型にする?	嫌な予感がする。
2	住宅地	たかみなと2人がいいかな。	3人で游びに行こう。	もう归るよ。
3	ド–ム前	もちろんだよ。	俺がAKBに入るつてこと?	それはできないよ。
4	街中	まかせておいてください!	それつてどういうこと?	俺に赖まれても……
5	イベント会场	报われる、と!	太阳光发电!	ごめんなさい……
6	猫カフエ	よ~し、こつちおいで。	私も猫になるニヤ~。	耻ずかしいからやめてよ……
7	街中/秘密基地	秘密だよ。	テイテ~イ!	キミとの秘密はいらないよ。
8	公园	うん、いいよ	–	もう会えないよ……

仲川遥香（2月10日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	マイペ–スなところ。	うるさいところ。	とくに思いつかない。
2	カフエ	3人なの?	おばあちゃん美人?	ラブラブ?
3	主人公自宅	いつ引つ越してくる?	女の子同士の方がよくない?	ル–ムシエアつてこと?
4	剧场周边	じゃあ俺はウインクするね。	えつ、どうしたらいい?	それはやめて。
5	公园	全くその通りだよ。	父亲の气分。	え？ カレシ?
6	握手会会场	本当は并びたいけど……!	じゃあ年龄顺に并んでくる。	期待させたくないから。
7	カフエ	（头をなでてあげよう。）	（鼻をつまんじゃえ。）	やめてくれないか。
8	洋服店	わかつた。	–	それはできない。

中田ちさと（10月8日）				
序号	场所	○	△	×
1	主人公自宅	（头を抚でてあげよう。）	满足するのは、キミだよね?	いい加减にして欲しい。
2	街中/公园	まかせてよ。	教えるのはいいけど。	赖られても困るよ。
3	カフエ	谢ることないよ。	しょうがないな~。	やめてよ。
4	AKB剧场/剧场周边	大丈夫だよ。	ちょつと怖いかも。	俺には受け止められない。
5	书店	胸热!	ねえ、「むねうす」は?	别に……
6	温泉地/ホテルロビ–	なにもしないよね?	たしかベルトの中に……	无理だよ。
7	水族馆	言叶はいらないと思う。	笔谈すればいいよね。	キミの想いは受け取れない。
8	カフエ	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ。	キミの气持ちには答えられない。



仲谷明香（10月15日）				
序号	场所	○	△	×
1	スーパーマーケット	いい奥さんになりそうだね。	アイドルも大变そうだね……	お母さん见てるみたい。
2	商店街	いいよ。	どうしようかな……	冗谈よしてよ~……
3	主人公自宅	じゃあ、次はなかやんの番。	まぁまぁ……	なんで怒るの?
4	仲谷宅	毎日通っちゃうかも。	美人……	ホント、いい友だちを持ったよ。
5	仲谷宅前/仲谷宅	一绪にいると元气になれるよ。	やさしいね。	仆の相手ばっかりしてちゃダメだよ!
6	仲谷宅前/仲谷宅	……キュン!	元气ないね?	これからもよろしくね、相谈役。
7	仲谷宅	すると男は、仲谷の肩をそっと……	さすがだね。	するわけないでしょ……
8	仲谷宅	うん、ぜひ!	あ、明日はダメだ!	なかやん相手には効かないよね?

前田敦子（7月10日）				
序号	场所	○	△	×
1	自宅	じゃあ、お言叶に甘えて。	まだ早いかな。	それはできないよ。
2	街中	乐しかったよ。	さっきの人すごいね……	こういうのは困るなぁ……
3	车内	GOGO!	明日仕事じゃないの?	そういうの困るんだけど……
4	ビリヤード场	谁にも负けてないよ。	もう1试合だけだよ。	ごめん……
5	船上	钓られた~!	マグロじゃないんだけど。	离してくれないかなぁ……
6	公园	あると思う。	むずかしいよね。	仆は邪魔かもしれない……
7	街中/冲绳	よし、食べに行こう。	同じ部屋はちょっと。	もう归ろう……
8	公园（カフェ）	迎えに行くよ。	–	约束はやめておこう。

前田亚美（6月1日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中/洋服店	あの帽子もいいなあ。	高いよ? これ。	もらえないよ。
2	主人公自宅	お母さんにご挨拶しないと……	いやいやいやいや……!	友だちで大丈夫だよ。
3	街中	あ-みん一家の仲间入りかあ。	部屋代はいくら?	气持ちはうれしいけど……
4	公园	见とれちゃう。	立派なまゆげだよね。	やっぱなんでもない。
5	デパ-ト	いつも应援してるよ。	さすがに海外はなぁ……	集中しなきゃ。
6	电车内	余计に耻ずかしいよ。	じゃあ俺も。	もうちょっと离れよう。
7	街中	（よし、チョキだ!）	（グ-しておこう。）	（パ-かな……）
8	街中	わかった、じゃあ明日ね。	明日は予定があるんだ。	闻くだけならできるけど……

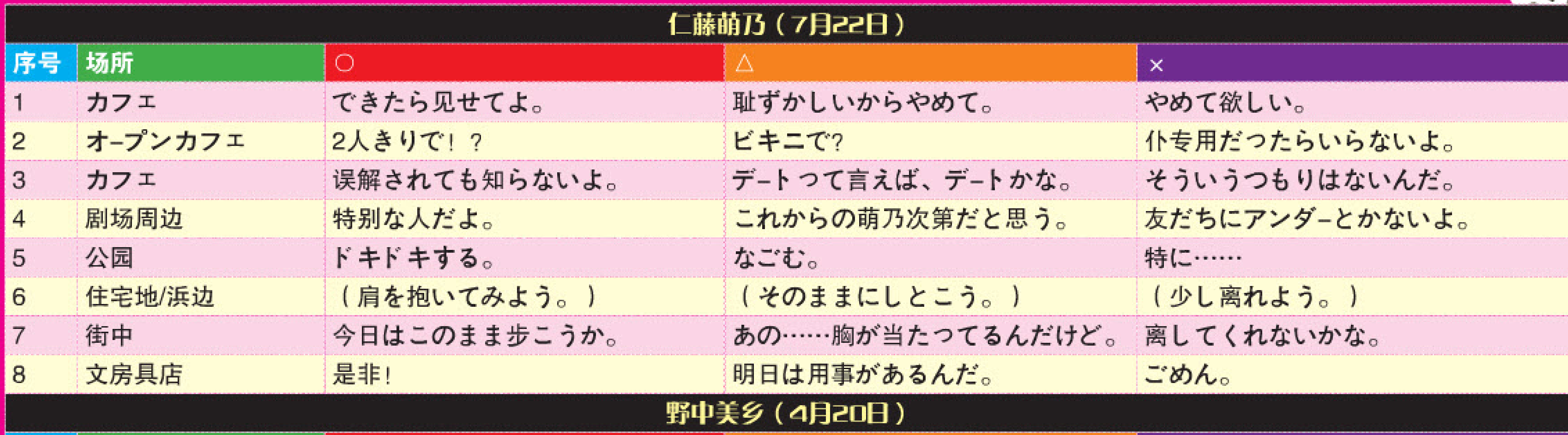
松原夏海（6月19日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	くっつき虫~。	ちょっと、耻ずかしいって。	离してくれないかな。
2	プラネタリウム	俺には耐えられないかな。	织姫と彦星って夫妇だし。	それくらいが丁度いいかな。
3	レストラン	2人のときは私がやってあげるよ。	そんなことないよ。	正直……
4	主人公自宅	ブフッ! アハハハ!	まあ、许してあげるよ。	乐しくない!
5	公园	起きないとキスしちゃうよ-。	ねえ、起きてるよね?	（そっと离れよう……）
6	街中	今度は俺にお见送りさせてよ。	もう少し一绪にいようか?	恋人みたいなこと言われても……
7	AKB剧场	顽张れ! 夏海!	手を握るのはちょっと……	そういうのは困るよ。
8	主人公自宅	是非来てよ!	–	……もう会わない方がいいと思う。

Team K

秋元才加（7月26日）				
序号	场所	○	△	×
1	レストラン	俺も气になってたんだけど。	こんなの初めてだよ。	气づいてくれたのはうれしいけど……
2	ジョギングコ-ス	俺もペ-スアップしないとね。	マラソンは别々で走ればいいんじゃない。	俺はリタイヤするよ。
3	公园	やっぱり逆がいいなぁ。	俺でよければ……	やっぱり无理だ……
4	街中	（走って戻ろう!）	（手を振りかえそう。）	（お辞仪をしよう……）
5	街中（雨）	（上着をかけてあげよう。）	一生ついていきます!	俺にはもったいないよ……
6	イベント会场	うらやましかったんだよ……	ごめん……	そんなに怒ることないじゃん……
7	动物园	それは人间のときにね。	ウ-パ-ル-パ-はどうやって鸣くの?	そういうのはちょっと……
8	ゲ-ムコ-ナ-	いいとも~	（明日は予定があるんだよなぁ）	（手を抜こう）

板野友美（7月3日）				
序号	场所	○	△	×
1	游园地	（手を握ろう。）	1人じゃつまらないもんね。	そういうつもりじゃないんだけど……
2	街中	いれたらいいなぁ	结婚相手かなぁ。	幸せになって欲しい。
3	街中	隐すことなんてないよ。	わかったよ。	ずっとナイショにしてて欲しい。
4	カフェ	もちろん。	寝てる时间は无理だよ。	ファンとしてなら……
5	公园	おそろいだね	そうはさせるか	ついていけないよ……
6	街中	いつも考えてるよ。	トイレのときも?	それはできないな……
7	街中/电车内	ラッキ-!	まだ早いかな。	それは无理だな……
8	土手	うん、いいよ	明日は予定があって	もう会わない方がいい……

内田真由美（12月27日）				
序号	场所	○	△	×
1	牧场	ウッチーに似てかわいいね！	ありがとう、かわいいね。	ごめん、受け取れない。
2	街中	すっぴんもかわいいんだろうな～。	2人きりってのは耻ずかしい。	恋人でもないのにそれは无理。
3	握手会会场	チョキ！	グー！	パー！
4	公园	それって、もしかして……	俺もアイドルデビューか。	他の人をプロデュースしてあげて。
5	展望台	エベレスト级－！	富士山级－！	友人级－！
6	カフェ	これは浮气できないな～。	たまにはいいんじゃない。	别に嫌いにはならないけど。
7	街中	これからも赖っていいかな。	もうちょっと买いたい物がある。	キミに赖るわけにはいかない。
8	公园	いいよ。	明日は都合が悪いんだ。	名誉挽回とか言われても困る。
梅田彩佳（1月3日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	仆でいいなら。	仆が撮るよ。	ごめん、それは无理だよ。
2	レストラン	もうちょっと见ていい？	ソースついてるよ？	纯情なんかじゃないよ。
3	动物园	（よし、お返しだ。）	（自分を毛づくろいしよう。）	そういうのやめて欲しい。
4	もつ锅店	じゃあ～、うめちゃん。	おまかせします。	もう归るよ。
5	映画馆	映画みたいで乐しそうだったねぇ。	そのまた邻に动きあり。	阴ながら应援させてもらうよ。
6	イベント会场	もちろん。	お兄ちゃんのことなら。	それってカレシのことじゃないよね。
7	土手	（抱きしめよう。）	急にどうしたの？	それは困るなぁ。
8	カフェ	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ……	ごめん……
大岛优子（10月17日）				
序号	场所	○	△	×
1	テレビ局	（中に入ろう）	（男子トイレに隠れよう。）	（ここで待ってよう。）
2	海の家	全部の中で1番になりたいな	冰に负けるなんて……	キミは1番じゃないんだ。
3	总选举会场	今までも十分夸れるコだよ。	见せたい相手ってお父さんのことね。	见せたい相手って俺じゃないよね……
4	主人公自宅	ただの友だちだよ。	亲戚に赖まれて。	好きなコです……
5	郊外	（手をつなごう）	そんなに明るくないからなぁ。	ずっとは无理かな……
6	自宅	（抱きしめよう）	あ、また指啮まれた。	ごめん……
7	ホテル/街中	心が读めるの？	ナニをタベにイク？	付き合いきれないよ……
8	カフェ	うん、いいよ。	－	もう会わないことにしよう……
菊地あやか（6月30日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	そうだね。	お、お嫁さん？	それはないよ。
2	公园	じゃあ、次は仆の番。	子どもたちが见てるよ……	离してよ……
3	街中	うぅ……やられた……	（隠れてみよう。）	效かないよ……
4	家具店	おいで！	邻って、床に？	ダメだよ。
5	主人公自宅	一绪に买いに行こう。	だからワサビだって……	もういいよ……
6	プラネタリウム	じゃあ仆も。	信赖ねぇ～……	信赖されても……
7	街中/カフェ	あやりんかな。	あやりんの方がおバカかな……	ついていけないよ……
8	街中/主人公自宅	わかった。	明日はちょっと……	困るんだけど。
田名部生来（12月2日）				
序号	场所	○	△	×
1	イベント会场	パンダマン最高！	そうかな～？	离してよ。
2	ゲームセンター	よし、まかせろ！	じゃあ1回だけね。	意味なんてないよ。
3	喫茶店	そうだね。	2回目だよ。	何言ってるの……
4	カフェ	コスプレか～……	吹き矢いいね！	退部させて。
5	街中	わかった……	今度なら……	他の人に赖みな。
6	山	いい子いい子！	どうしよっかなぁ～？	嫌だよ。
7	街中	ぜったいに悲しませないよ。	信号变わったよ。	友だち思いだね。
8	公园	いいよ。	明日は用事が。	ごめん、实は……
中冢智实（6月18日）				
序号	场所	○	△	×
1	动物园	「だ～い好き。」	「竹やぶに竹立てかけたのは……」	キミの期待してる言叶は言えないよ。
2	街中	（写メ撮っておこう。）	あっ、谁かきた！	ごめん、できない。
3	ショッピングモール	それって……	目觉まし时计より早く起きちゃうんだ。	他に起こしてもらいたい人がいる。
4	カフェ	それじゃ、急ごう。	やっぱりまた今度にしよう。	泊められない。
5	主人公自宅	しょうがないな～。	デリバリーでも赖もうか。	仆、ひとりで行ってくるから。
6	街中/メガネショップ	チャレンジしてみようかな。	仆には似合わないって。	おそろいは无理だよ。
7	游园地	き、气をつかったんじゃないかな。	そうかな～？	本气にしないでよ。
8	剧场周边	了解！	别の日じゃダメかな？	もう会わないほうがいいよ。



仁藤萌乃（7月22日）

序号	场所	○	△	×
1	カフェ	できたら见せてよ。	耻ずかしいからやめて。	やめて欲しい。
2	オ-プンカフェ	2人きりで！？	ビキニで?	仆专用だったらいらないよ。
3	カフェ	误解されても知らないよ。	デ-トって言えば、デ-トかな。	そういうつもりはないんだ。
4	剧场周边	特别な人だよ。	これからの萌乃次第だと思う。	友だちにアンダ-とかないよ。
5	公园	ドキドキする。	なごむ。	特に……
6	住宅地/浜边	（肩を抱いてみよう。）	（そのままにしとこう。）	（少し离れよう。）
7	街中	今日はこのまま歩こうか。	あの……胸が当たってるんだけど。	离してくれないかな。
8	文房具店	是非！	明日は用事があるんだ。	ごめん。

野中美乡（4月20日）

序号	场所	○	△	×
1	自宅	乐しみにしてるよ。	もうちょっと上手くなってから……	他の人に食べてもらって。
2	水族馆	（このまま、いつちゃえ---！）	（そろそろ、そらさないと。）	ちょっと、やめて。
3	博物馆	まかせておいて！	2人で逃げよう。	そのノリにはついていけない。
4	オ-プンカフェ	仆だけかまって欲しいな～。	女の子には嫉妒しないよ。	そんなわけないじゃん。
5	野球场	また周りの人も盛り上がってるしね。	バックスクリ-ンに映っちゃってるよ。	离してくれるかな。
6	街中	それじゃ、腕でも组んで歩く?	それでもタスキはないかな。	そんな风に顽张られても困る。
7	バッティングセンタ-	しょうがないな～。	実は仆も初めてだったんだ。	なんで仆が教えなきゃいけないの?
8	街中/カラオケ	わかった。	明日は都合が悪いんだ。	カン违いさせちゃったみたいでごめん。

藤江れいな（2月1日）

序号	场所	○	△	×
1	游园地	もちろん。	じゃあ今日はパスかな-……	それはできないよ……
2	カフェ	それ、当たってないよ。	当たってるかも。	他にもって……
3	公开ロケ	次からそうする。	ご、ごめん……	なんで?
4	街中	连络くれてうれしい。	メ-ル打つ隙は欲しかったな……	正直、あれはないよ。
5	神社	あるよ、きっと。	45円の方がよかったんじゃない？	ないと思う。
6	街中	「旦那とデ-ト（\・ω・/）」とか。	バレないようにね……	やめてよ……
7	街中	そうかもね。	デ、デ、デ、デ-トぉ?	デ-トじゃないよ。
8	公园	わかった。	明日はちょっと……	いいけど……

松井咲子（12月10日）

序号	场所	○	△	×
1	电车内	つり革つかまらないと危ないから。	しょうがない。	ダメじゃないけど……
2	カフェ	决めた！	误解だって！	意外に草食系なんだけど……
3	展望台	ちょっ、ダメだって……	（やばい、口元がにやける。）	やめてよね！
4	街中	（头を抚でてあげよう。）	デ-トなんて言ったっけ?	キミには关系ない。
5	公园	だって、咲子さんが反应するから……	そんなことないって。	なに言ってるかわからない。
6	主人公自宅	朝まで付き合うよ。	ごめん、先に寝るよ	俺、友达のところに泊まるから
7	握手会会场	いいね。やってみてよ。	ちょっと怖いんだけど。	无理だと思うよ。
8	公园	わかった。	明日は都合が悪いんだ。	もう会わない方がいいと思う

峰岸みなみ（11月15日）

序号	场所	○	△	×
1	映画馆	大げさだってば。	离れて座ればよかったなぁ。	また盛ってるし……
2	街中	仆はバレてもいいけどね。	有名人って大変だね。	もう会わない方がいいね。
3	カフェ	慌てることないよ。	そろそろソロデビュ-?	时间をムダにさせちゃいけないか……
4	缘日	（ほっぺたをつついちゃえ！）	はい、セクシ-セクシ-。	それはもらえないよ。
5	主人公自宅	うん、美味しい！	ちょっとかけ过ぎかな。	まずっ。
6	デパ-ト（食料品街）	いや、仆が饮むよ。	ねぇ、混ぜてもらったら?	仆の前で顽张ることないよ。
7	街中	冗谈、冗谈。	疲れてるかもしれない。	実はそうなんだ。
8	公园	うん、いいよ。	明日は予定が……	そのカ-テンを开けても意味ないよ。

宫泽佐江（8月13日）

序号	场所	○	△	×
1	イベント会场	(バラを受け取ろう。)	(手拍子をしよう。)	(ごめんなさい。)
2	古着屋	よし、そうしよう！	仆にはまだ早いかなぁ。	仆には合わないみたい……
3	竞马场	仆も乐しみにしてたよ。	うん、见えなかった！	カレシできたの……?
4	街中	これからもよろしくお愿いします。	イケメンですね。	ただの友だちです……
5	河原	仆も飞び迂んじゃえ！	(タオルを渡そう。)	ついていけないよ……
6	レストラン	101回目纪念日じゃなくていいの？	プレッシャ-だなぁ。	その日は来ないと思う……
7	レッスン场	いい先辈なんだね。	みんな、レッスンの时间は……	悪い虫かもしれない……
8	イベント会场	うん、わかった。	明日は予定があって。	ごめん……

横山由依（12月8日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	乐しいに决まってる。	あれ、どこに行った?	オーラ0はなぁ……
2	主人公自宅	まぁ、ちょっとね。	いや、少し痛くて。	もうやめて欲しい……
3	街中	むしろ逆だよ。	仆が不甲斐ないばっかりに。	そうだなぁ……
4	甘味处	（かわいいママになるんだろうなぁ。）	仆が子どもになるってこと?	そういうことなら无理だよ。
5	神社	（押してあげなきゃ。）	（うしろから足を引っ张ろう。）	いいかげんにしてよ。
6	街中	心配いらないよ。	あのコも女の子なの?	そういうつもりじゃないんだ。
7	オープンカフェ	そうなるといいね	未来のことはわからないよ	ごめん
8	街中	うん	ホントは明日予定があったんだ	じゃあ、もう会わないよ

Team B

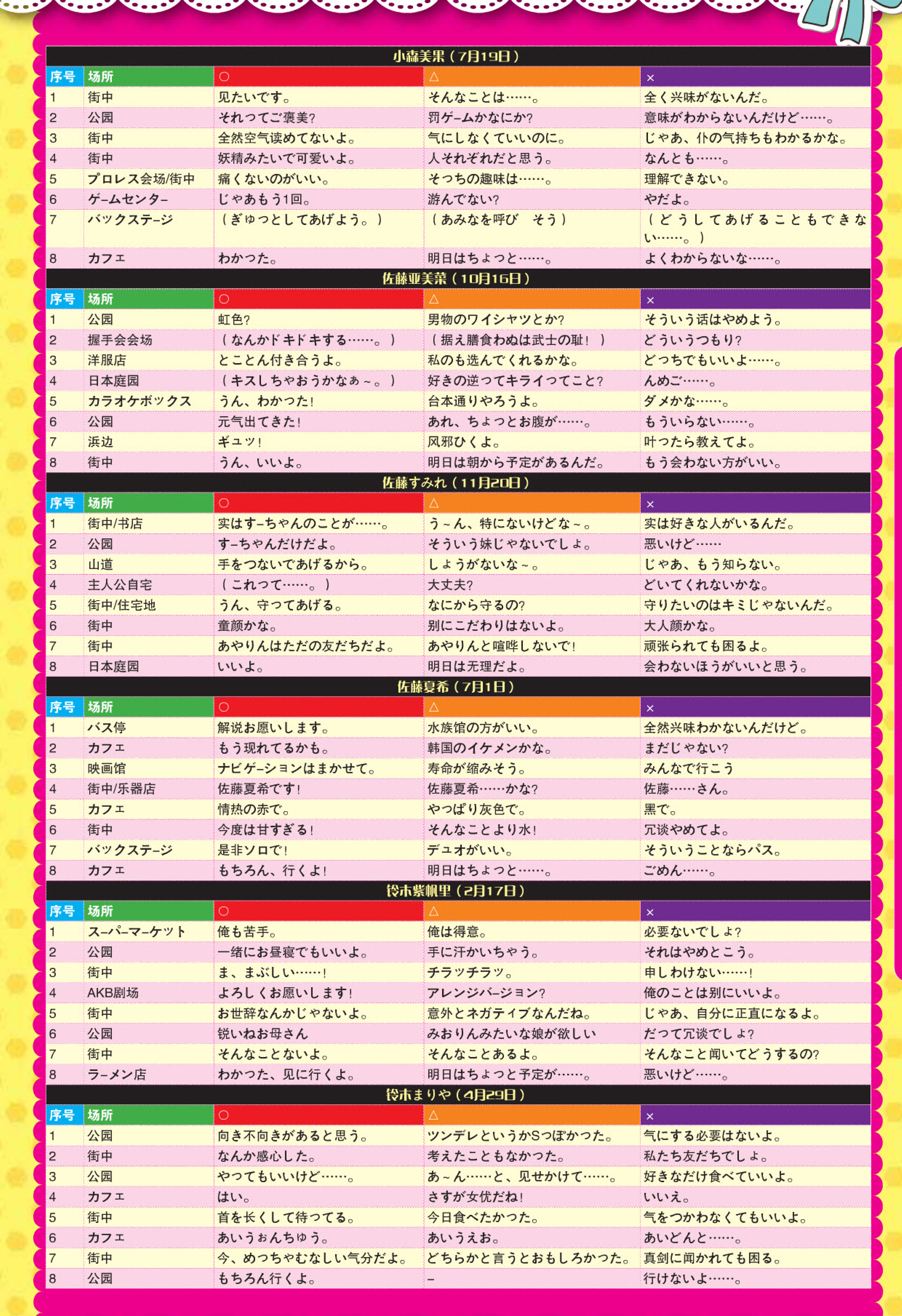
石田晴香（12月2日）				
序号	场所	○	△	×
1	主人公自宅	好きになった人がタイプ。	カワイイ方がいいかも。	关系ないことだよ。
2	街中	胜负だ！	まぁまぁ、そんな怒らないでよ。	取るわけないでしょ。
3	街中	气にすることないよ。	なんで?	仆の方こそ……。
4	主人公自宅	逆だよ。	回复役はまかせた。	ゲームだけでいいよ。
5	街中	超绝かわいい！ それに！	超绝かわいい！ けど。	ワガママだね。
6	カフェ	ちゃんと受け止めなきゃね。	大变そうだね。	じゃあこの关系はよくないね。
7	街中	光速で保存した！	などと意味不明な供述をしており。	それはないわー。
8	公园	うん。	明日はちょっと……。	もういいよ。

河西智美（11月16日）				
序号	场所	○	△	×
1	レストラン	そんなこと言われたら……。	甘えたってダ～メ！	それはいらないよ。
2	街中	（メールを送ってから观に行こう。）	（剧场公演见れるんだ、ラッキー。）	（もう归ろう。）
3	展望台	待っててもいいの?	そんな先のことはわからない。	なんのために?
4	レストラン	ちゃんと传わったよ。	チユウ～！	それはできないよ。
5	街中	1回だけだよ。	电话しながら归るよ。	归りは送れないよ。
6	街中	（せめて泪だけでも……。）	理由を闻かないとわからないよ。	私がなぐさめるわけには……。
7	街中	ホントにただの友だちだって。	友だちですらないです。	ともちんだけじゃないんだ。
8	洋服店	うん、いいよ。	明日は予定が……	スーツ返してくる

柏木由纪（7月15日）				
序号	场所	○	△	×
1	游园地	俺でいいの?	ジェットコースターにしよう。	观览车はちょっと……。
2	山	もう梦中だよ	毎日はちょっと……。	梦中にはならないぞ……。
3	公园	（手をつなごう。）	1、2、1、2！	续きは别の人に赖んで欲しい。
4	カフェ	もう见せてるつもりだけど。	（ウィンクしよう。）	それは见せられないよ……。
5	柏木宅周边	俺でいいなら	とりあえずトイレの分だけ	もう入りません
6	剧场周边	カン违いしちゃいそう	そろそろ归らないと。	いい相手が见つかるといいね
7	鹿儿岛	たしかに乐しいかもね	仆も方向オンチなんだけど……。	こういうの困るんだけど……
8	街中	うん、わかった	–	ごめん、行けないよ……

北原里英（6月24日）				
序号	场所	○	△	×
1	浜边	（胸を押さえて倒れよう。）	（私がアヒル口をしよう。）	ごめん、见ちゃった……。
2	街中	仆ときたりえもガチだね。	さっしーには胜てないよ。	それはできないよ。
3	北原宅	いつものままでよかったのに。	押し入れの点检终了で～す。	おじゃましました……。
4	公园	（え、キスしちゃっていいの？）	寝ちゃったの?	それはできないよ。
5	手羽先店	きたりえと2人でいたいなぁ。	うん、もちろん。	いや、仆が归るよ。
6	街中	一绪にいる派。	归っちゃう派。	もう会わない派。
7	レストラン	じゃあ、仆もいただこうかな。	すごい食欲だね……。	ちょっとやめて欲しいな……。
8	街中・主人公自宅	わかった。	明日は予定が……。	ごめん……。

小林香菜（5月17日）				
序号	场所	○	△	×
1	旅行代理店前	よし、わかった！	もうちょっと勉强しようか?	ついて行けないかも……。
2	街中	かなのためにならないよ。	まかせて！	それはできないよ。
3	ショッピングモール/ドラッグストア	なんか期待しちゃう。	そのつっぱり棒は?	叶うといいね。
4	街中	かなだったら大丈夫	じゃぁ仆はかなの应援をするよ	顽张る必要はないよ
5	主人公自宅	いただきます！	きっといい奥さんになれるよ。	キミは2番目くらい。
6	ランジェリーショップ	下着はぜったいダメ！	事务所的にどうなの?	ちょっと理解できないな。
7	カフェ	けっこう焦った。	ちょっとだけ。	恋爱禁止だもんね。
8	カフェ	わかった、一绪に行こう！	明日はちょっと……。	この际ハッキリ言うけど……。



小森美果（7月19日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	见たいです。	そんなことは……。	全く兴味がないんだ。
2	公园	それってご褒美?	罚ゲームかなにか?	意味がわからないんだけど……。
3	街中	全然空气读めてないよ。	气にしなくていいのに。	じゃあ、仆の气持ちもわかるかな。
4	街中	妖精みたいで可爱いよ。	人それぞれだと思う。	なんとも……。
5	プロレス会场/街中	痛くないのがいい。	そっちの趣味は……。	理解できない。
6	ゲームセンター	じゃあもう1回。	游んでない?	やだよ。
7	バックステージ	（ぎゅっとしてあげよう。）	（あみなを呼び　そう）	（どうしてあげることもできない……。）
8	カフェ	わかつた。	明日はちょっと……。	よくわからないな……。

佐藤亚美菜（10月16日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	虹色?	男物のワイシャツとか?	そういう话はやめよう。
2	握手会会场	（なんかドキドキする……。）	（据え膳食わぬは武士の耻！）	どういうつもり?
3	洋服店	とことん付き合うよ。	私のも选んでくれるかな。	どっちでもいいよ……。
4	日本庭园	（キスしちゃおうかなぁ～。）	好きの逆ってキライってこと?	んめご……。
5	カラオケボックス	うん、わかつた！	台本通りやろうよ。	ダメかな……。
6	公园	元气出てきた！	あれ、ちょっとお腹が……。	もういらない……。
7	浜边	ギユッ！	风邪ひくよ。	叶ったら教えてよ。
8	街中	うん、いいよ。	明日は朝から予定があるんだ。	もう会わない方がいい。

佐藤すみれ（11月20日）

序号	场所	○	△	×
1	街中/书店	实はすーちゃんのことが……。	う～ん、特にないけどな～。	实は好きな人がいるんだ。
2	公园	すーちゃんだけだよ。	そういう妹じゃないでしょ。	悪いけど……
3	山道	手をつないであげるから。	しょうがないな～。	じゃあ、もう知らない。
4	主人公自宅	（これって……。）	大丈夫?	どいてくれないかな。
5	街中/住宅地	うん、守ってあげる。	なにから守るの?	守りたいのはキミじゃないんだ。
6	街中	童颜かな。	别にこだわりはないよ。	大人颜かな。
7	街中	あやりんはただの友だちだよ。	あやりんと喧哗しないで！	顽张られても困るよ。
8	日本庭园	いいよ。	明日は无理だよ。	会わないほうがいいと思う。

佐藤夏希（7月1日）

序号	场所	○	△	×
1	バス停	解说お愿いします。	水族馆の方がいい。	全然兴味わかないんだけど。
2	カフェ	もう现れてるかも。	韩国のイケメンかな。	まだじゃない?
3	映画馆	ナビゲーションはまかせて。	寿命が缩みそう。	みんなで行こう
4	街中/乐器店	佐藤夏希です！	佐藤夏希……かな?	佐藤……さん。
5	カフェ	情热の赤で。	やっぱり灰色で。	黑で。
6	街中	今度は甘すぎる！	そんなことより水！	冗谈やめてよ。
7	バックステージ	是非ソロで！	デュオがいい。	そういうことならパス。
8	カフェ	もちろん、行くよ！	明日はちょっと……。	ごめん……。

铃木紫帆里（2月17日）

序号	场所	○	△	×
1	スーパーマーケット	俺も苦手。	俺は得意。	必要ないでしょ?
2	公园	一绪にお昼寝でもいいよ。	手に汗かいちゃう。	それはやめとこう。
3	街中	ま、まぶしい……！	チラッチラッ。	申しわけない……！
4	AKB剧场	よろしくお愿いします！	アレンジバージョン?	俺のことは别にいいよ。
5	街中	お世辞なんかじゃないよ。	意外とネガティブなんだね。	じゃあ、自分に正直になるよ。
6	公园	锐いねお母さん	みおりんみたいな娘が欲しい	だって冗谈でしょ?
7	街中	そんなことないよ。	そんなことあるよ。	そんなこと闻いてどうするの?
8	ラーメン店	わかつた、见に行くよ。	明日はちょっと予定が……。	悪いけど……。

铃木まりや（4月29日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	向き不向きがあると思う。	ツンデレというかSっぽかった。	气にする必要はないよ。
2	街中	なんか感心した。	考えたこともなかった。	私たち友だちでしょ。
3	公园	やってもいいけど……。	あ～ん……と、见せかけて……。	好きなだけ食べていいよ。
4	カフェ	はい。	さすが女优だね！	いいえ。
5	街中	首を长くして待ってる。	今日食べたかった。	气をつかわなくてもいいよ。
6	カフェ	あいうぉんちゅう。	あいうえお。	あいどんと……。
7	街中	今、めっちゃむなしい气分だよ。	どちらかと言うとおもしろかった。	真剑に闻かれても困る。
8	公园	もちろん行くよ。	–	行けないよ……。

近野莉菜（4月23日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	この绊创膏、かわいすぎない。	たのもしいね。	ほっておいて欲しい。
2	街中	カワイイと思うよ。	しょうがないんじゃない。	イライラする。
3	オープンカフェ	じゃあ、お言叶に甘えて。	调子に乗りすぎ。	ちょっとやめてよ。
4	街中/ファミレス	うん、普段通りがいいよ。	どんなアドバイスもらってたの?	胜负とか言われても。
5	カフェ	海の见える教会とかよさそうだね。	どうだろ?	忙しくても驱けつけるよ。
6	街中/书店	カエルにならなきゃダメ?	チカリーナもカエルになっちゃうかも。	ありえないよ。
7	街中	「かもしれない」なの?	そんなにモテないし。	そういう关系じゃないでしょ。
8	街中/カフェ	いいよ。	–	约束はできない。

增田有华（8月3日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	ワンワン。	どっちかっていうと猫派だから。	いや、别に……。
2	体育馆	顽张って。	ボール、アウト!	见ていたいのはキミじゃないんだ。
3	カラオケボックス	好きだよ。	顽张って。	谛めて欲しい。
4	游园地	（腕を组もう。）	うしろ歩きじゃ危ないしね。	一绪には无理かな。
5	レストラン前	（よし、スマホで他の店を调べよう。）	お腹减ってるからかもね。	……大切な友だちだよ。
6	映画馆	（これって、しちゃっていいのかな。）	（よし、仕返しだ。）	（もう席を立とう。）
7	主人公自宅	2人がいいなぁ。	3人で暮らしちゃう?	そろそろ归って欲しい。
8	ハンバーガーショップ	う、うん。	明日は予定があるんだ。	仆に责任はないよ。

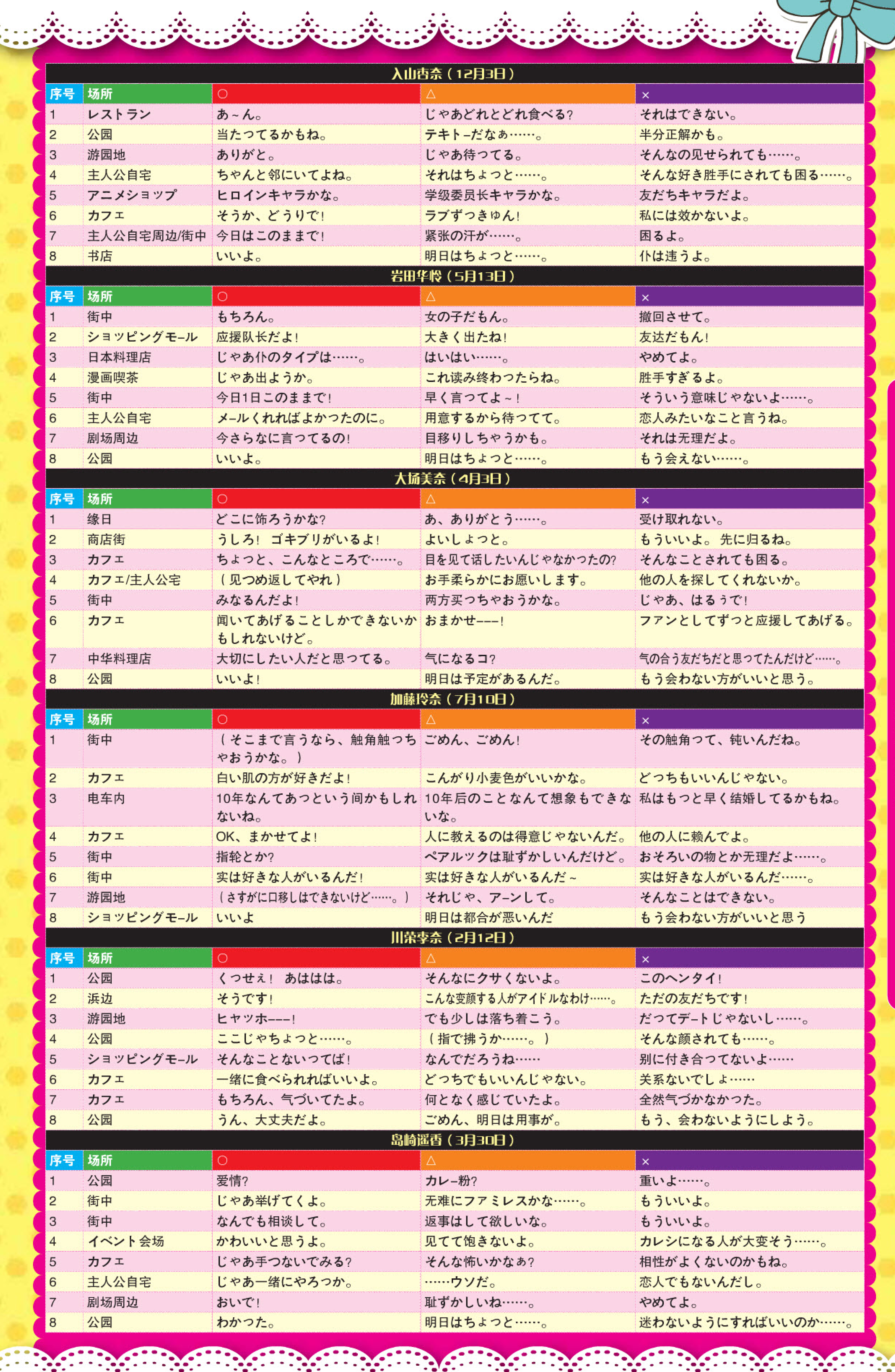
宫崎美穗（7月30日）				
序号	场所	○	△	×
1	水族馆	じゃぁここは俺が。	小岛阳菜さん?	よくわからない。
2	映画馆	みゃお!	了解!	归るよ。
3	剧场周边	そっちこそわかってんのかよ!	えっと…すみませんでした	一方的に言われても……
4	主人公自宅	まだよくわかんないよ。	俺を信じてよ。	正直、重い。
5	主人公自宅	ウイナー……ミヤザキイイイ!	ウイナー……チヨモヘエエエ!	おーっと、ここで拒否权の发动だ!
6	主人公自宅	ぬれタオルで。	大根で。	拒否で。
7	杂货店/レストラン	なんかうれしいなぁ……。	そんなに高いものじゃないから……。	そんなにへこまなくても……。
8	主人公自宅	よし、しよう!	明日はちょっと……。	それはできない。

渡边麻友（3月26日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	しりり姉さんかな。	选べないよ～。	ついていけないよ。
2	游园地	（目を闭じよう。）	もう1个ちょうだい。	ドキドキしないなぁ。
3	カフェ	もちろん1位だよ。	选拔には入ってるよ。	圈外かな。
4	イベント会场	（投げキッスを返そう。）	颜が元に戻んないんだけど……。	やっぱり受け取れない……。
5	主人公自宅	（ほどいてあげよう。）	もっと卷いてやれ～。	自分でなんとかしてよ……。
6	バックステージ	（まゆゆにチューしよう。）	（2人にチューしよう。）	（ステージを降りよう。）
7	公园	カップルが1组增えたね。	仆もわからないんだ。	手离してくれないかなぁ。
8	街中	うんいいよ。	–	もう会えないよ……

Team 4

阿部マリア（11月29日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	リビングは广めがいいな。	イメージだけならいくらでも。	仆にはイメージできない。
2	公园	俺もわくわくしてた。	してたのかもね?	俺はよく寝たよ。
3	街中	なんでそういうこと言うかなぁ!	ネガティブだなぁ……。	友だちとして悲しいよ。
4	公园	无理しなくていいんじゃない?	かわいいなあ。	よくわかんないんだけど。
5	街中	いい子いい子してください。	2人からで。	仆はけっこう。
6	AKB剧场	照れちゃいそう。	ちょっとこわいかも。	本当にいいから。
7	街中	友だちでいいの?	なれるかなぁ?	じゃあ、友だちで!
8	カフェ	わかった、いいよ。	明日はちょっと……	それはできない。

市川美织（2月12日）				
序号	场所	○	△	×
1	ゲームセンター	（言うとおりにやってみよう。）	そうかなぁ? 左だと思うんだけど。	それはできない……。
2	剧场周边	きっとなれるよ。	これからのみおりん次第じゃない?	なれないんじゃないかな。
3	公园	やさしくしてね?	どーんとこい!	やめてよ!
4	动物园	みおりん优先で。	でも、触るのはちょっと……	ごめん、やっぱり……
5	主人公自宅	一绪に片付けようか。	まあ、得意不得意はあるよね。	正直……。
6	街中	大丈夫だよ。	え、さっきの方が素じゃないの?	ごめん、无理。
7	レストラン	好きだよ。	岛田ウルセーヨ。	ごめん。
8	カフェ	わかったよ。	明日は予定が……。	ごめん。



入山杏奈（12月3日）

序号	场所	○	△	×
1	レストラン	あ～ん。	じゃあどれとどれ食べる？	それはできない。
2	公园	当たってるかもね。	テキト－だなぁ……。	半分正解かも。
3	游园地	ありがと。	じゃあ待ってる。	そんなの见せられても……。
4	主人公自宅	ちゃんと邻にいてよね。	それはちょっと……。	そんな好き胜手にされても困る……。
5	アニメショップ	ヒロインキャラかな。	学级委员长キャラかな。	友だちキャラだよ。
6	カフェ	そうか、どうりで！	ラブずっきゅん！	私には效かないよ。
7	主人公自宅周边/街中	今日はこのままで！	紧张の汗が……。	困るよ。
8	书店	いいよ。	明日はちょっと……。	仆は违うよ。

岩田华怜（5月13日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	もちろん。	女の子だもん。	撤回させて。
2	ショッピングモール	应援队长だよ！	大きく出たね！	友达だもん！
3	日本料理店	じゃあ仆のタイプは……。	はいはい……。	やめてよ。
4	漫画喫茶	じゃあ出ようか。	これ读み终わったらね。	胜手すぎるよ。
5	街中	今日1日このままで！	早く言ってよ～！	そういう意味じゃないよ……。
6	主人公自宅	メールくれればよかったのに。	用意するから待ってて。	恋人みたいなこと言うね。
7	剧场周边	今さらなに言ってるの！	目移りしちゃうかも。	それは无理だよ。
8	公园	いいよ。	明日はちょっと……。	もう会えない……。

大场美奈（4月3日）

序号	场所	○	△	×
1	缘日	どこに饰ろうかな？	あ、ありがとう……。	受け取れない。
2	商店街	うしろ！　ゴキブリがいるよ！	よいしょっと。	もういいよ。先に归るね。
3	カフェ	ちょっと、こんなところで……。	目を见て话したいんじゃなかったの？	そんなことされても困る。
4	カフェ/主人公宅	（见つめ返してやれ）	お手柔らかにお愿いします。	他の人を探してくれないか。
5	街中	みなるんだよ！	两方买っちゃおうかな。	じゃあ、はるぅで！
6	カフェ	闻いてあげることしかできないかもしれないけど。	おまかせ－－－！	ファンとしてずっと应援してあげる。
7	中华料理店	大切にしたい人だと思ってる。	气になるコ？	气の合う友だちだと思ってたんだけど……。
8	公园	いいよ！	明日は予定があるんだ。	もう会わない方がいいと思う。

加藤玲奈（7月10日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	（そこまで言うなら、触角触っちゃおうかな。）	ごめん、ごめん！	その触角って、钝いんだね。
2	カフェ	白い肌の方が好きだよ！	こんがり小麦色がいいかな。	どっちもいいんじゃない。
3	电车内	10年なんてあっという间かもしれないね。	10年后のことなんて想象もできないな。	私はもっと早く结婚してるかもね。
4	カフェ	OK、まかせてよ！	人に教えるのは得意じゃないんだ。	他の人に赖んでよ。
5	街中	指轮とか？	ペアルックは耻ずかしいんだけど。	おそろいの物とか无理だよ……。
6	街中	实は好きな人がいるんだ！	实は好きな人がいるんだ～	实は好きな人がいるんだ……。
7	游园地	（さすがに口移しはできないけど……。）	それじゃ、アーンして。	そんなことはできない。
8	ショッピングモール	いいよ	明日は都合が悪いんだ	もう会わない方がいいと思う

川荣李奈（2月12日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	くっせぇ！　あははは。	そんなにクサくないよ。	このヘンタイ！
2	浜边	そうです！	こんな变颜する人がアイドルなわけ……。	ただの友だちです！
3	游园地	ヒャッホ－－－！	でも少しは落ち着こう。	だってデートじゃないし……。
4	公园	ここじゃちょっと……。	（指で拂うか……。）	そんな颜されても……。
5	ショッピングモール	そんなことないってば！	なんでだろうね……	别に付き合ってないよ……
6	カフェ	一绪に食べられればいいよ。	どっちでもいいんじゃない。	关系ないでしょ……
7	カフェ	もちろん、气づいてたよ。	何となく感じていたよ。	全然气づかなかった。
8	公园	うん、大丈夫だよ。	ごめん、明日は用事が。	もう、会わないようにしよう。

岛崎遥香（3月30日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	爱情？	カレ－粉？	重いよ……。
2	街中	じゃあ举げてくよ。	无难にファミレスかな……。	もういいよ。
3	街中	なんでも相谈して。	返事はして欲しいな。	もういいよ。
4	イベント会场	かわいいと思うよ。	见てて饱きないよ。	カレシになる人が大变そう……。
5	カフェ	じゃあ手つないでみる？	そんな怖いかなぁ？	相性がよくないのかもね。
6	主人公自宅	じゃあ一绪にやろっか。	……ウソだ。	恋人でもないんだし。
7	剧场周边	おいで！	耻ずかしいね……。	やめてよ。
8	公园	わかった。	明日はちょっと……。	迷わないようにすればいいのか……。

島田晴香（12月16日）

序号	场所	○	△	×
1	カフエ	（ほくろを押してみよう。）	眠くなっちゃった?	冗谈でもダメだよ。
2	主人公自宅	毎朝、手伝ってくれると助かる。	お母さんみたいで、頼りになる。	キミと结婚する人は幸せだね……。
3	公园	なんか照れるね。	麻里子様にも困ったもんだ。	気にすることないよ。
4	街中	ドキドキした。	なかなかおもしろかったよ。	私へ向けてだったの?
5	动物园/お土产ショップ	秘密にしといてもらえるなら。	別に构わないけど……。	つけなくてもいいよね?
6	公园	それなら私も同じだよ。	それよりさ……	ごめん、郁陶しい
7	もんじゃ焼店	手をつなぐだけでいいの?	別にかまわないよ。	大丈夫じゃない?
8	街中	いいよ。	明日は予定があるんだ。	もう会わない方がいいと思う。

高桥朱里（10月3日）

序号	场所	○	△	×
1	デパ–ト	今のままで十分かわいい。	无理になまらなくてもいいんじゃない。	そんなこと闻かれてもさ。
2	游园地	一绪にいると乐しい!	仲间かな。	それはないよ。
3	公园	じゃあみんなで游ぼう	キリがないなぁ……	デ–トじゃないでしょ?
4	水族馆	キラキラしてる。	普通じゃない?	见つめられても……。
5	カフエ	いやだよ。	それもありかもね。	远距离「恋爱」って……
6	剧场周边/公园	きれいだよ。	女の子らしい。	离して。
7	ふれあいコ–ナ–	もっと修行しないとな……	まぁ、やっぱり変だよ……	カン违いしてない……?
8	住宅地	わかった。	明日は无理かな。	なんでそんなことを……

竹内美宥（1月12日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	みゆみゆかな。	う～～～ん……。	あっちゃんかな。
2	バックステ–ジ/街中	惚れちゃったかも。	续出かもね!	それはないよ。
3	街中	たくさん集めよう。	写真のこと?	苦い思い出も……。
4	公园	寝颜、かわいかったよ。	かわいらしいんじゃない?	幻灭した。
5	公园	仆の好きなものは……。	结婚かぁ……。	その必要はないよ。
6	映画馆	こっちこそごめん。	母亲扱いするよ。	やっぱり……。
7	カフエ	大切な人。	顽张りやさん。	友だち。
8	公园（夕方）	わかった。	明日は予定が……。	はっきりさせるよ……。

田野优花（3月7日）

序号	场所	○	△	×
1	ファミレス	いい匂いがするよ。	风邪ひかないようにね。	別に気にしなくていいよ
2	公园	俺の方こそごめんね。	もう大丈夫だよ。	何してんの?
3	ショッピングモ–ル	じゃあ全部半分コしよう!	カレンに半分食べてもらえば?	やだよ、そんなの……。
4	临海公园	待ってる。	へぇ、そうなんだ。	钓り合い……?
5	イベント会场	私もたのちゃん见たし。	ライブに集中した方がいいよ。	そんなこと言われても……
6	カラオケボックス	その顽张り、ぜったい报われるよ。	热いね……。	恋の方の梦は叶わないと思う……。
7	街中	きっと、なれるよ。	どうかなぁ。	兴味ない。
8	主人公自宅	大丈夫。	急だからなぁ……。	ごめん。

仲俣汐里（7月25日）

序号	场所	○	△	×
1	山	マッタ–ホルンとか?	フォンデユとか?	远虑しておくよ。
2	公园	爱情でしょ?	ハチミツかな?	爱情とか言わないよね?
3	剧场周边	今だけなの?	意味がわからないんだけど。	他の人に向けて欲しい
4	主人公自宅	なんでさっき见せてくれなかったの～!	お返しの俺のキス颜です。	こういう写真送られると迷惑なんだ。
5	映画馆	そのままの方が好きだよ。	あ、もう映画始まるみたいだよ。	好きにするといいんじゃない。
6	カフエ	私にとってはキミが特别な人だよ。	特别な仲间だね。	普通の仲间で十分だよ。
7	街中	エプロン姿とか耻ずかしいんだけど……。	食べる专门がいいな～。	2人きりとかじゃないよね。
8	映画馆	いいね。	明日は予定があるんだ。	ごめん、兴味ない。

中村麻里子（12月16日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	そんなことしないよ。	じゃあモザイク加工で。	待受にはしない。
2	街中	もっとカップルらしいことする?	こまりの话が长いんだよ。	それはないな。
3	街中/ス–パ–マ–ケット	そう见えるかもね。	兄妹じゃないかな。	そんなまさか。
4	主人公自宅	うまい!	まあまあかな。	気にしなくていいんじゃない?
5	カフエ	恶梦も逃げ出すね。	本当に效果あるの?	写真はいらないかな。
6	教会	そんなことないって!	しょうがないなぁ。	练习ならいいけど……
7	握手会会场周边	素直に言えばいいのに	さすがに不自然じゃない?	（手を离そう。）
8	商店街	行こう行こう!	明日はちょっと……。	兴味ないんだ。



永尾まりや（3月10日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	もっと爱情が欲しい。	もうちょとやる气出そうよ。	そんなんじゃカレシできないよ。
2	カフェ	练习の相手させてよ。	ケ-キおごってもらおうかな。	お诧びとか别にいいよ。
3	街中	そんなこと思いないよ	すごい温度差だね。	なんのやる气?
4	街中	もっと知りたくなる。	电话して闻いてみたら?	好きな人もいるんじゃない?
5	カフェ	（これってまさか……。）	ふぐの梦かなにか?	はいはい、起きて。
6	剧场周边/ラ-メン屋	そこは无理しなくていいよ。	顽张るって、なにを?	3时间以内になんとかできる?
7	AKB剧场	クラッときた。	さすがだね!	なんだか罪恶感が。
8	街中	わかった、じゃあ明日ね。	明日はちょっと……	お幸せに。

山内铃兰（12月8日）

序号	场所	○	△	×
1	游园地	じゃあ、はい!	仆の手にそんな力が……。	ウソだったんだね。
2	公园	ドキドキする……。	近いよ……。	そんなわけないでしょ。
3	カフェ	仆も应えなきゃね。	勉强でしょ?	わかってるけど……。
4	街中	わかった。	ゴルフクラブが欲しいの?	なんでもは无理だよ。
5	カフェ	そんなことないよ。	お金持ちなんだね。	价值观が违いすぎるね……
6	街中	顽张るから。	ごめん。	无理な话だよ。
7	临海公园	く、首が……	どっちもカワイイし……	デ-トじゃないし……
8	握手会会场	いいよ。	–	ごめん。

Team S

大矢真那（11月6日）

序号	场所	○	△	×
1	カフェ	もちろん。	实は仆も苦手なんだ。	家にはいけないよ。
2	街中	可爱いね。	からの～?	困るんだけど。
3	浜边	（手をつなごう。）	そろそろ归ろうか。	ごめん……。
4	剧场周边	うれしいな。	いただきま～す。	それはもらえないよ……。
5	公园	入会します。	身分证明书忘れた……。	それはやめておくよ。
6	街中	しっかりしてて好きだよ	キャラがあっていいじゃん	正直ついていけないかも
7	マメダ咖啡	似合ってるよ。	たしかに颜は地味かも……	デ-トじゃないんだけど……
8	味噌カツ亭	うん、いいよ。	明日は予定があって……。	予定は空いてるけど。

加藤るみ（3月9日）

序号	场所	○	△	×
1	カフェ	それいいかも。	ゴホッ!	それはないな。
2	山道	（头をなでよう。）	あ、河童だ。	それはできない。
3	イベント会场/街中	イラカワだわ～。	殴りてぇ～。	イライラしかいない。
4	公园	（颜を指差そう。）	どっちも。	（みかんを指差そう。）
5	街中	ワンワン。	焼き芋屋行っちゃうよ。	ひどいよ。
6	マメダ咖啡	みかん。	カツオ。	困るよ……。
7	动物园	じゃあ仆も。	キミも冬眠しないんだ?	やめて欲しい。
8	钓具店	うん、いいよ。	明日は予定があって、无理なんだ。	仆なら钓れないよ……

木崎ゆりあ（2月11日）

序号	场所	○	△	×
1	书店	（ゆりあを指差そう）	同じぐらいかな。	いい加减にして欲しい。
2	浜边	仆もピ-ス!	カメラ光ってないよ。	やめとこう。
3	ゲ-ムセンタ-	わかった。	足は反则だよ。	カレシになって、以外なら。
4	公园	キミの辞书になるよ。	辞书买いなよ。	それは无理だよ。
5	カフェ	乐しみだね	2人きりはまだ早いよ。	2人きりじゃ行けないよ。
6	游园地	（とりあえず手を握ろう。）	目开けてくれないと见えない。	困るんだけど。
7	手羽先屋	仆もゲット。	ベトベトなんだけど。	（手を离そう。）
8	街中	乐しみだなぁ	明日は予定があって	ずっとは无理かな……

木下有希子（12月20日）

序号	场所	○	△	×
1	游园地	仆も好きだよ。	ジェットコ-スタ-のこと?	その气持ちには应えられない。
2	公园	かわいいね。	目つぶる必要ある?	やめて欲しい。
3	街中	押忍。	赖もしいボディガ-ドだな。	归らせてもらうよ。
4	レッスン场	谁にも言わないで。	一绪にダンスしませんか。	デ-トじゃないよ。
5	野球场	うらやましいなぁ。	近いんだけど。	困るよ。
6	洋服店	うん、わかった。	考えとくよ。	ビックリするだろうなぁ。
7	街中	（拍手しよう。）	（仆もポ-ズとってみよう。）	阴ながら应援させてもらうよ。
8	ダ-ツ场	明日も会って欲しい。	ジュ-スおごって。	もう会わないことにしよう。



桑原みずき（2月19日）

序号	场所	○	△	×
1	コンビニ	かっこよかったよ。	私のボディガードになってよ。	だからってあんな言い方は。
2	カフェ	センターだよ。	サーターアンダギー。	实はそうなんだ。
3	驿前	2ショット撮ろうよ。	おかえしだ。	やめて欲しい。
4	图书馆/街中	（手を握り返そう。）	あれ、カバンは?	（手を放そう。）
5	イベント会场	好きやき～!	すき焼き。	ごめんなさい。
6	公园	ありがとう。	余ってるなら。	受け取れないよ。
7	街中	かわいいね。	本当にプルプルだね。	困るんだけど。
8	SKE剧场	うん、いいよ。	明日は予定があって。	もう会わない方が。

须田亚香里（10月31日）

序号	场所	○	△	×
1	カフェ	きれいだね。	やめとくよ。	ごめん、见つからない。
2	公园	ブラボー!	みんな、见てるよ。	怖いから归るわ。
3	街中/洋服店	（手を握り返そう。）	それより服选びは?	（手を离させてもらおう。）
4	バス车内	新しいのを买いに行こう。	そんなに书くことあるかなぁ。	1册で终わりだね。
5	剧场周边	あかりんり～ん。	耻ずかしいなぁ。	ごめんなさい。
6	游园地	もう离さないよ。	お化け屋敷行く?	こういうのやめて欲しい。
7	ボウリング场	もちろん。	箱推しかな。	推しはキミじゃないんだ。
8	街中	明日も游ぼう。	明日は予定があって。	もう作り笑颜はできない。

高田志织（7月19日）

序号	场所	○	△	×
1	手羽先屋	うれしいなぁ。	人だと思ってないとか?	友だちだからじゃない?
2	高田宅	（しーたんを指差そう。）	（2人を指差そう。）	（ゆっこを指差そう。）
3	主人公自宅	いただきま～す。	はい、チーズ。	食べるわけにはいかない。
4	街中	（手を握り返そう。）	仆も女の子见ちゃおっかなぁ。	やめて……。
5	SKE剧场/剧场周边	そうしよう。	仆で练习になるかなぁ。	キミの相手ばかりは……
6	カフェ	ボーイフレンドです。	弟で～す。	（撮影をやめよう。）
7	浜边	きれいだね。	发に目がいかないんだけど。	やめて欲しい。
8	洋服店	うん、行けるよ。	明日は予定があって。	家には行けないよ。

出口阳（3月14日）

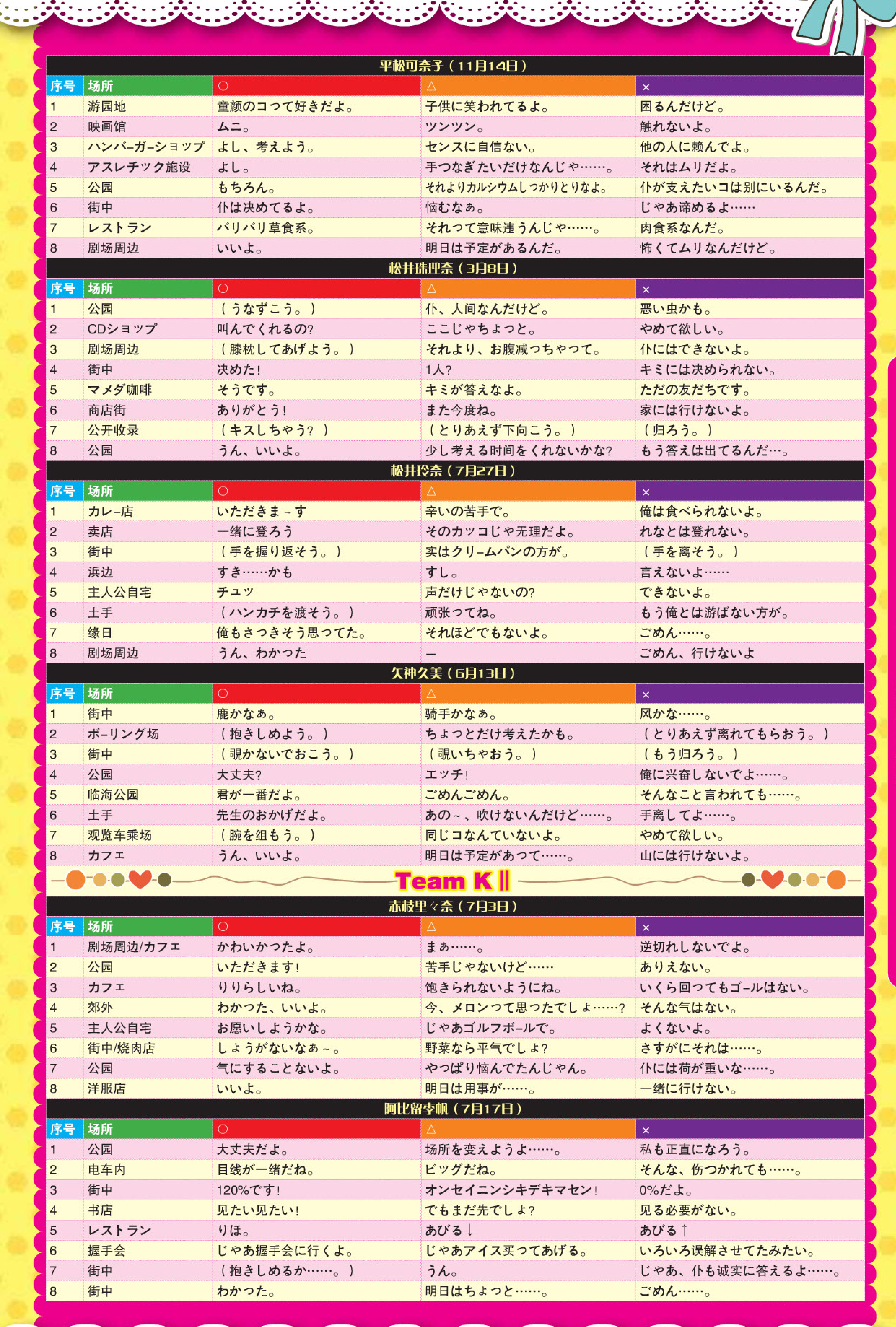
序号	场所	○	△	×
1	街中	もう终わり?	じゃあ、今度は仆の番。	ついていけない。
2	ラーメン店	うれしいなぁ。	ちょっと怖いなぁ。	远虑しとくよ。
3	ハンバーガーショップ	じゃあ、仆も。	えい!	（力を抜こう。）
4	カラオケボックス	私でいいなら。	デュエットデビュー?	他の人に赖んでよ。
5	甘味处	おしるこだよ。	そうかもしれない。	ちょっと违うかなぁ……。
6	SKE剧场/剧场周边	じゃあ、はい。	ヘンタイだなぁ～。	付き合いきれないよ。
7	山道	见つけてるよ。	あ、たけのこ发见!	ここにはないかな……。
8	公园	うん、いいよ。	明日は予定があって。	勘弁して欲しい。

中西优香（1月24日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	私も犬みたいなコ好きなんだ。	ワンワン!	私がお父さんなの……?
2	街中	もうモテてるじゃん。	モテる秘诀教えてよ。	はやく见つかるといいね。
3	漫画喫茶/街中	もう一度漫画喫茶行こう。	できればしゃべれる场所がいいな。	もう归るよ……。
4	うどん店	今度2人焼肉も行こう。	ゆっくり食べた方が健康にいいよ。	私のことじゃないよね?
5	カフェ	まかせてください!	仆も地方组に入れて。	ごめんなさい。
6	映画馆	（握り返そう。）	私が女の子?	困るんだけど。
7	住宅地/温泉地	特等席だね。	今度は电车で来よう。	もう乗らない。
8	公园	うん、是非。	明日は予定があって。	剧场には行けないよ。

平田璃香子（8月7日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	（手をつなごう。）	ビックリしたよ～。	友だちだから大丈夫だよ。
2	公园	もう1枚、花びら残ってるよ	好きでも、嫌いでもない。	当たってるかも……。
3	公园	いつにしようか。	なんかお母さんみたいだなぁ。	部屋に来られるのは困る。
4	街中	（惊かしちゃえ。）	行かないでよ～。	キミの大切な人は行っちゃったよ。
5	映画馆	（头をなでよう。）	仆もM。	キミにはどっちでもない。
6	マメダ咖啡	そんなことないよ。	勉强になるなぁ。	もう邪魔しないことにするよ。
7	カフェ	俺も	その前に一人暮らしの部屋でしょ。	キミの旦那さんがうらやましい。
8	カフェ	うん、大丈夫だよ。	明日は予定があって。	他の人に赖みなよ。



平松可奈子（11月14日）

序号	场所	○	△	×
1	游园地	童颜のコつて好きだよ。	子供に笑われてるよ。	困るんだけど。
2	映画馆	ムニ。	ツンツン。	触れないよ。
3	ハンバ–ガ–ショップ	よし、考えよう。	センスに自信ない。	他の人に赖んでよ。
4	アスレチック施设	よし。	手つなぎたいだけなんじゃ……。	それはムリだよ。
5	公园	もちろん。	それよりカルシウムしっかりとりなよ。	仆が支えたいコは别にいるんだ。
6	街中	仆は决めてるよ。	悩むなぁ。	じゃあ谛めるよ……
7	レストラン	バリバリ草食系。	それって意味违うんじゃ……。	肉食系なんだ。
8	剧场周边	いいよ。	明日は予定があるんだ。	怖くてムリなんだけど。

松井珠理奈（3月8日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	（うなずこう。）	仆、人间なんだけど。	恶い虫かも。
2	CDショップ	叫んでくれるの?	ここじゃちょっと。	やめて欲しい。
3	剧场周边	（膝枕してあげよう。）	それより、お腹减っちゃって。	仆にはできないよ。
4	街中	决めた!	1人?	キミには决められない。
5	マメダ咖啡	そうです。	キミが答えなよ。	ただの友だちです。
6	商店街	ありがとう!	また今度ね。	家には行けないよ。
7	公开收录	（キスしちゃう?）	（とりあえず下向こう。）	（归ろう。）
8	公园	うん、いいよ。	少し考える时间をくれないかな?	もう答えは出てるんだ…。

松井玲奈（7月27日）

序号	场所	○	△	×
1	カレ–店	いただきま～す	辛いの苦手で。	俺は食べられないよ。
2	卖店	一绪に登ろう	そのカッコじゃ无理だよ。	れなとは登れない。
3	街中	（手を握り返そう。）	实はクリ–ムパンの方が。	（手を离そう。）
4	浜边	すき……かも	すし。	言えないよ……
5	主人公自宅	チュッ	声だけじゃないの?	できないよ。
6	土手	（ハンカチを渡そう。）	顽张ってね。	もう俺とは游ばない方が。
7	缘日	俺もさっきそう思ってた。	それほどでもないよ。	ごめん……。
8	剧场周边	うん、わかつた	—	ごめん、行けないよ

矢神久美（6月13日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	鹿かなぁ。	骑手かなぁ。	风かな……。
2	ボ–リング场	（抱きしめよう。）	ちょっとだけ考えたかも。	（とりあえず离れてもらおう。）
3	街中	（覗かないでおこう。）	（覗いちゃおう。）	（もう归ろう。）
4	公园	大丈夫?	エッチ!	俺に兴奋しないでよ……。
5	临海公园	君が一番だよ。	ごめんごめん。	そんなこと言われても……。
6	土手	先生のおかげだよ。	あの～、吹けないんだけど……。	手离してよ……。
7	观览车乘场	（腕を组もう。）	同じコなんていないよ。	やめて欲しい。
8	カフエ	うん、いいよ。	明日は予定があって……。	山には行けないよ。

Team KⅡ

赤枝里々奈（7月3日）

序号	场所	○	△	×
1	剧场周边/カフエ	かわいかつたよ。	まぁ……。	逆切れしないでよ。
2	公园	いただきます!	苦手じゃないけど……	ありえない。
3	カフエ	りりらしいね。	饱きられないようにね。	いくら回ってもゴ–ルはない。
4	郊外	わかつた、いいよ。	今、メロンって思ったでしょ……?	そんな气はない。
5	主人公自宅	お愿いしようかな。	じゃあゴルフボ–ルで。	よくないよ。
6	街中/烧肉店	しょうがないなぁ～。	野菜なら平气でしょ?	さすがにそれは……。
7	公园	气にすることないよ。	やっぱり悩んでたんじゃん。	仆には荷が重いな……。
8	洋服店	いいよ。	明日は用事が……。	一绪に行けない。

阿比留李帆（7月17日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	大丈夫だよ。	场所を变えようよ……。	私も正直になろう。
2	电车内	目线が一绪だね。	ビッグだね。	そんな、伤つかれても……。
3	街中	120%です!	オンセイニンシキデキマセン!	0%だよ。
4	书店	见たい见たい!	でもまだ先でしょ?	见る必要がない。
5	レストラン	りほ。	あびる↓	あびる↑
6	握手会	じゃあ握手会に行くよ。	じゃあアイス买ってあげる。	いろいろ误解させてたみたい。
7	街中	（抱きしめるか……。）	うん。	じゃあ、仆も诚实に答えるよ……。
8	街中	わかつた。	明日はちょっと……。	ごめん……。

石田安奈（5月27日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	なんてね。	今回だけだよ……。	自分が悪いんでしょ。
2	浜边	受けて立つ!	耻ずかしいってば……。	そんな关系じゃないでしょ。
3	山道	じゃあ归りは!	うっかり!	それはないよ。
4	カフェ	乐しみにしてる。	匂いフェチ……?	カン违いされるからやめて……。
5	スタジアム	（よし、仆も……！）	（堪能しよう……。）	よめてよ。
6	动物园	ホント！？	うそでしょ?	そんなわけないでしょ。
7	公园	どっちも似合うよ。	じゃあ、あんにゃが气に入った方で。	水色でいいんじゃない?
8	カフェ	いいよ。	明日はちょっと。	一番じゃなくてもいいけど……。

小木曾汐莉（9月15日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	それはうれしいね。	でも、ごまって大げさじゃない?	ごまかさないでくれ
2	街中	俺も……かな。	じゃあ、ゆりあと游ぶときには俺も呼んでよ。	无理だと思う……。
3	街中	それじゃあ、お言叶に甘えて	……いいの?	それはちょっと……
4	游园地	次は观览车	次はお化け屋敷	俺よりも前发の方が
5	握手会会场	しおりんって、いいコだね。	ありがとう。	嫌いではないけど……。
6	映画馆/カフェ	そんなことないよ。	别に气にしてないよ。	气にしてないけど……。
7	カフェ	今はまだ早いよ。	ホントにいいの?	协力はできない。
8	街中～はちみつ	うん、いいよ	ごめん、明日は予定があるんだ。	もう会うのはやめた方がいいかも

加藤智子（4月28日）

序号	场所	○	△	×
1	剧场周边	もこもこ～!	イタカワイイね。	イタいね。
2	カフェ	それ以外を见てたから。	魅力再发见!	だって友だちだもん。
3	公园	目が离せないよ。	あははは!	嫌ではないけど。
4	街中	いいから、おいで!	じゃあ口で说明するね。	别に气にする必要ないよ。
5	街中	どう、似合う?	似合うかなぁ～……?	受け取れないよ……。
6	主人公自宅	手を握ってみよう……	なんか照れるね。	别に变な意味はないから。
7	ショッピングモール	しょうがないなぁ。	じゃあ练习!	正直、疲れる。
8	街中	いいよ。	明日はちょっと……	……ダメだよ。

后藤理沙子（5月29日）

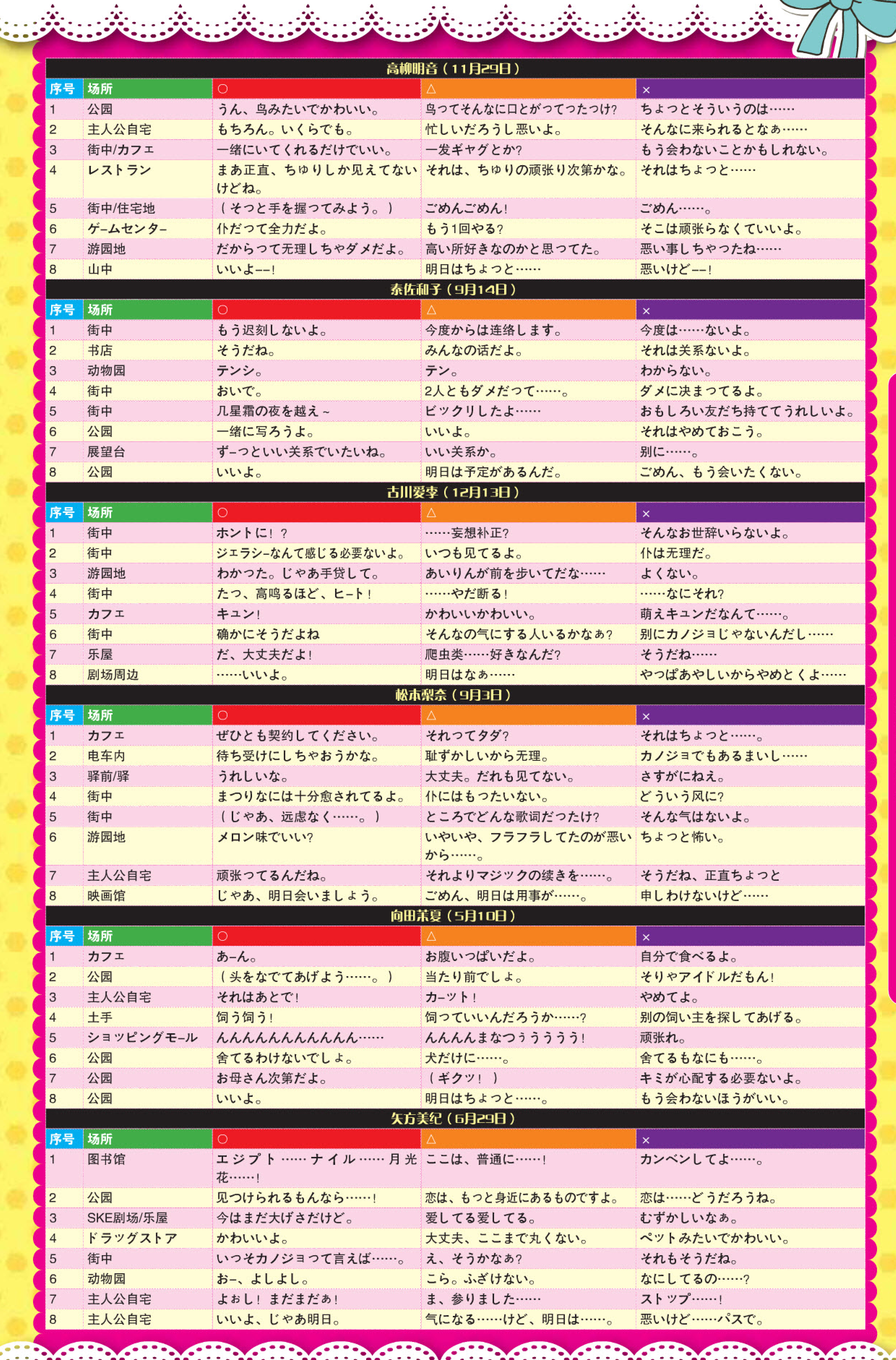
序号	场所	○	△	×
1	公园	ありがと。	やられたぁ～……。	特别って言われても……。
2	公园	じゃあこれから……。	おかげで仆は蚊に刺されないで……。	蚊に感谢、かな。
3	プラネタリウム	（寝たふりしてみよ……）	……起きてます。	やめて。
4	街中	じゃあ、远虑なく。	たまにはお愿いしようかな。	それは悪いよ……。
5	剧场周边	りさこ。	后藤さん。	ごりさはごりさだよ……
6	街中	ありがとう。	物持ちがいいのはいいことだよ。	仆からのは使ってよ……。
7	街中	ごりさのこともっとよく见るよ。	见分け方教えてよ。	仕方ないよ。
8	オープンカフェ	うん、いいよ。	明日はちょっと。	そういうのは……。

佐藤圣罗（4月30日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	顽张ろう!	そんな人いるかなぁ～?	ごめん……
2	街中	せいらかな。	……こじはる。	ゆか。
3	街中	一绪にさえいれればいいよ。	水着が见れないのは悔しい!	付き合いきれない……
4	书店	はい、わかりました！！	ガマン……する……よ……。	关系ないでしょ。
5	土手	もちろん。	あったりなかったり。	ごめん。
6	博物馆	いや、今日はせいらと一绪だから	みんなで行こうよ。	そうだね。
7	街中	いいんだけど、胸が……。	ごちそうさまです	やめてよ。
8	カフェ	わかった。	明日はちょっと……。	ごめん!

佐藤实绘子（6月24日）

序号	场所	○	△	×
1	洋服店	いいお嫁さんになりそう。	可爱くないけど……。	お母さんみたい。
2	デパート	だといいな。	耻ずかしいよ……。	やだよ。
3	街中	なくても大丈夫だよ。	もしかして油性……?	（一人称）はキミの所有物じゃない。
4	街中	实绘子。	みえぴー。	佐藤さん。
5	カフェ	うれしい。	そんな、もったいないよ……。	意味深すぎるよ……。
6	デパート	运命なのかも。	そうだね。	意味深すぎるよ……。
7	街中	うん、传わってくる。	……お腹空いた?	传わるよ。でも……。
8	街中	いいよ。	明日は用事が……。	ごめん。



高柳明音（11月29日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	うん、鸟みたいでかわいい。	鸟ってそんなに口とがってつたっけ?	ちょっとそういうのは……
2	主人公自宅	もちろん。いくらでも。	忙しいだろうし悪いよ。	そんなに来られるとなぁ……
3	街中/カフェ	一绪にいてくれるだけでいい。	一发ギャグとか?	もう会わないことかもしれない。
4	レストラン	まあ正直、ちゅりしか见えてないけどね。	それは、ちゅりの顽张り次第かな。	それはちょっと……
5	街中/住宅地	（そっと手を握ってみよう。）	ごめんごめん!	ごめん……。
6	ゲームセンター	仆だって全力だよ。	もう1回やる?	そこは顽张らなくていいよ。
7	游园地	だからって无理しちゃダメだよ。	高い所好きなのかと思ってた。	悪い事しちゃったね……
8	山中	いいよ——!	明日はちょっと……	悪いけど——!

秦佐和子（9月14日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	もう迟刻しないよ。	今度からは连络します。	今度は……ないよ。
2	书店	そうだね。	みんなの话だよ。	それは关系ないよ。
3	动物园	テンシ。	テン。	わからない。
4	街中	おいで。	2人ともダメだって……。	ダメに决まってるよ。
5	街中	几星霜の夜を越え～	ビックリしたよ……	おもしろい友だち持ててうれしいよ。
6	公园	一绪に写ろうよ。	いいよ。	それはやめておこう。
7	展望台	ずーっといい关系でいたいね。	いい关系か。	别に……。
8	公园	いいよ。	明日は予定があるんだ。	ごめん、もう会いたくない。

古川爱李（12月13日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	ホントに！？	……妄想补正?	そんなお世辞いらないよ。
2	街中	ジェラシーなんて感じる必要ないよ。	いつも见てるよ。	仆は无理だ。
3	游园地	わかった。じゃあ手贷して。	あいりんが前を步いてだな……	よくない。
4	街中	たっ、高鸣るほど、ヒート！	……やだ断る！	……なにそれ?
5	カフェ	キュン!	かわいいかわいい。	萌えキュンだなんて……。
6	街中	确かにそうだよね	そんなの气にする人いるかなぁ?	别にカノジョじゃないんだし……
7	乐屋	だ、大丈夫だよ!	爬虫类……好きなんだ?	そうだね……
8	剧场周边	……いいよ。	明日はなぁ……	やっぱあやしいからやめとくよ……

松本梨奈（9月3日）				
序号	场所	○	△	×
1	カフェ	ぜひとも契约してください。	それってタダ?	それはちょっと……。
2	电车内	待ち受けにしちゃおうかな。	耻ずかしいから无理。	カノジョでもあるまいし……
3	驿前/驿	うれしいな。	大丈夫。だれも见てない。	さすがにねえ。
4	街中	まつりなには十分愈されてるよ。	仆にはもったいない。	どういう风に?
5	街中	（じゃあ、远虑なく……。）	ところでどんな歌词だったけ?	そんな气はないよ。
6	游园地	メロン味でいい?	いやいや、フラフラしてたのが悪いから……。	ちょっと怖い。
7	主人公自宅	顽张ってるんだね。	それよりマジックの续きを……。	そうだね、正直ちょっと
8	映画馆	じゃあ、明日会いましょう。	ごめん、明日は用事が……。	申しわけないけど……

向田茉夏（5月10日）				
序号	场所	○	△	×
1	カフェ	あーん。	お腹いっぱいだよ。	自分で食べるよ。
2	公园	（头をなでてあげよう……。）	当たり前でしょ。	そりゃアイドルだもん!
3	主人公自宅	それはあとで!	カーット！	やめてよ。
4	土手	饲う饲う!	饲っていいんだろうか……?	别の饲い主を探してあげる。
5	ショッピングモール	んんんんんんんんんん……	んんんんまなつぅううううう!	顽张れ。
6	公园	舍てるわけないでしょ。	犬だけに……。	舍てるもなにも……。
7	公园	お母さん次第だよ。	（ギクッ！）	キミが心配する必要ないよ。
8	公园	いいよ。	明日はちょっと……。	もう会わないほうがいい。

矢方美纪（6月29日）				
序号	场所	○	△	×
1	图书馆	エジプト……ナイル……月光花……!	ここは、普通に……!	カンベンしてよ……。
2	公园	见つけられるもんなら……!	恋は、もっと身近にあるものですよ。	恋は……どうだろうね。
3	SKE剧场/乐屋	今はまだ大げさだけど。	爱してる爱してる。	むずかしいなぁ。
4	ドラッグストア	かわいいよ。	大丈夫、ここまで丸くない。	ペットみたいでかわいい。
5	街中	いつそカノジョって言えば……。	え、そうかなぁ?	それもそうだね。
6	动物园	おー、よしよし。	こら。ふざけない。	なにしてるの……?
7	主人公自宅	よぉし！まだまだぁ!	ま、参りました……	ストップ……!
8	主人公自宅	いいよ、じゃあ明日。	气になる……けど、明日は……。	悪いけど……パスで。

山田澪花（7月28日）

序号	场所	○	△	×
1	カフェ	今のままで大丈夫。	道は険しいぞ～！	なんで?
2	映画馆	キミの梦なら……。	だって仕事でしょ?	许すも许さないも……
3	剧场周边	俺の力不足だね……。	言叶にしてもらわないと……。	わかるわけないよ。
4	山田澪花自宅周边	嫌うわけないよ。	仕方ないよ。	私がいい加减なげけさ。
5	主人公自宅	ありがと。	同率1位ってことか！	ごめん……。
6	主人公自宅	役に立ててうれしよ。	知らなかった……	好きな人……?
7	街中	心强いね。	か、海外旅行！？	2人きりって……。
8	街中	いいよ。	明日はちょっと……。	キミと付き合う气はないよ。

Team E

矶原杏华（8月8日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	（握り返してあげよう。）	さっき手洗うの忘れてたかも。	离してもらってもいい?
2	电车内/公园	仆でよければ……。	いいんじゃない?	もう会うのはやめよう。
3	公园	本物はこんなにかわいいのにね。	カメラのせいじゃない?	判断できないなぁ。
4	书店	じゃあ、仆も研究しようかな。	もしかして、MCのため?	应援するよ！
5	街中	じゃあ、そうしようか?	ムリしちゃいけないよ。	そういうのは恋人にやってもらいなよ。
6	游园地	わかったよ。	绝叫マシーンに连れてく机气だろ！	それはできない。
7	剧场周边	（よーし、こっちだって！）	つかまえた！	いい加减にしてよ。
8	公园	いいよ。	明日は都合が悪いな……。	この奇迹は待たないほうがいい。

上野圭澄（6月29日）

序号	场所	○	△	×
1	主人公自宅	（据え膳食わぬが……）	落书きしようかな～。	起きろ～！
2	住宅地	本当にごめん。	猫语で言わないと。	そんなに怒るなよ。
3	街中	うれしい。	タダってわけには。	间に合ってる。
4	街中	もちろんだよ。	气分次第かな。	他をあたって。
5	漫画喫茶	わかったよ。	中立派なんだ。	カン违いしてる?
6	街中	きれいだね。	漫画みたい。	デカイ。
7	もんじゃ焼き店	仆が食べるよ。	マジで?	顽张らないでくれ。
8	公园	行ってみたい！	また、今度に。	忘れて。

梅本まどか（7月17日）

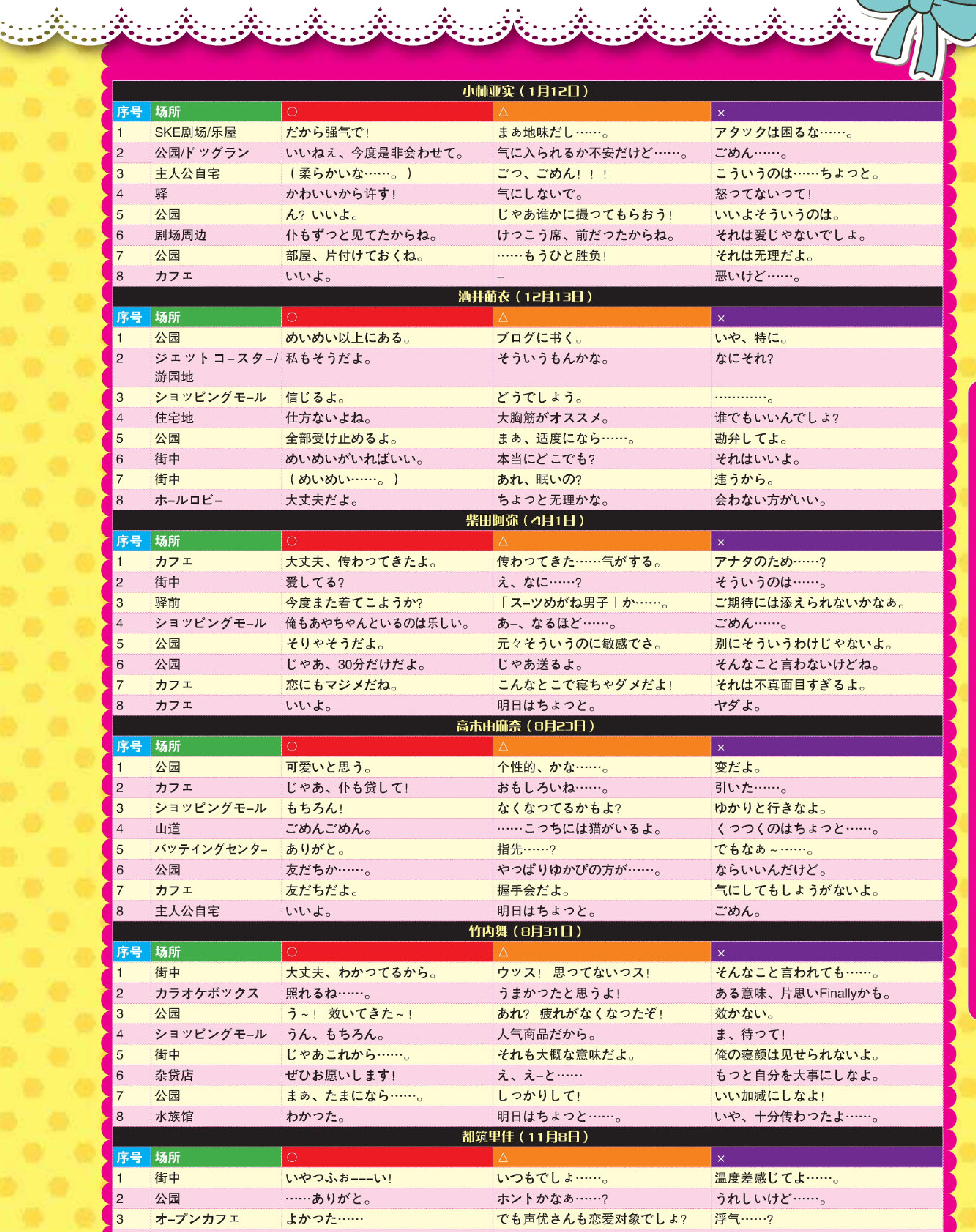
序号	场所	○	△	×
1	游园地	そうだね、これからのために。	ユニークでいいんじゃない?	仆たちに、これからはないんだ。
2	街中	じゃあ、梅ちゃんの耳も触らせてよ。	すごい气迫だね……	やめてよ……
3	サーキット场	俺もー！	あ、1位が到着した！	闻えてるんだけど……
4	动物园/ふれあいコーナー	Eよ！	「いい」じゃなくて「E」でしょ！	离れてくれないか。
5	剧场周边	徐々に惯らしていこうよ。	紧张しやすい体质なんだね。	その气持ちわかるよ。
6	主人公自宅	そうだね、抜け出そうか。	ここ、仆の家なんだけど……。	归った方がいいよ。
7	公园	Eとも～！	ちょっと耻ずかしいなぁ。	ブログにはアップしないでね。
8	浜边	ありがとう。よろしく赖むよ。	―	そういうのは好きな人のために……。

金子栞（6月13日）

序号	场所	○	△	×
1	スタジアム	きんちゃんに梦中かも。	えっ、急にどうしたの?	别のコに梦中。
2	街中/映画馆	なると思うよ。	さっきあんまり泣かないって……。	报われない恋は辛いよね。
3	街中	うれしい。	きんちゃんの负けだね。	もうやめよう。
4	カフェ	よろしクレオパトラ！	确かに宇宙人だね……。	よくわからない。
5	剧场周边	これからも见续けるよ。	なんの话だっけ?	でも、もっと见たいコがいるからなぁ。
6	主人公自宅	（いちごのタルトを买おう。）	（忘れたから闻こう。）	（いちごのショートケーキを买おう。）
7	公园	いいの?	クリームついてるよ。	そういうことはできない。
8	公园	わかった。じゃあ明日。	明日はちょっと。	悪いけど……。

木本花音（8月11日）

序号	场所	○	△	×
1	主人公自宅	ぐぁっ！	恋爱は一筋缊じゃいかないよ……。	キミじゃなければね。
2	街中	のんちゃんも仆だけを见ててね。	ぶつかっちゃうよ?	それは无理だよ。
3	街中	あ～ん……。	じゃあ私も食べよつかな。	私はいいよ。
4	剧场周边	待ってる。	じゃあ今日は归るよ。	そっか……。
5	游园地	超选抜だよ。	目指せセンター！	枠は埋まってるよ……。
6	缘日	そんなのでいいの?	人が多いからねぇ……。	……いいから离れてよ。
7	街中	じゃあアイスもつけちゃう！	だね！	大好きな人……?
8	スタジアム	いいよ。	明日はちょっと……。	ごめん。



小林亚实（1月12日）

序号	场所	○	△	×
1	SKE剧场/乐屋	だから强气で！	まぁ地味だし……。	アタックは困るな……。
2	公园/ドッグラン	いいねぇ、今度是非会わせて。	气に入られるか不安だけど……。	ごめん……。
3	主人公自宅	（柔らかいな……。）	ごっ、ごめん！！！	こういうのは……ちょっと。
4	驿	かわいいから许す！	气にしないで。	怒ってないって！
5	公园	ん？いいよ。	じゃあ谁かに撮ってもらおう！	いいよそういうのは。
6	剧场周边	仆もずっと见てたからね。	けっこう席、前だったからね。	それは爱じゃないでしょ。
7	公园	部屋、片付けておくね。	……もうひと胜负！	それは无理だよ。
8	カフェ	いいよ。	–	悪いけど……。

酒井萌衣（12月13日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	めいめい以上にある。	ブログに书く。	いや、特に。
2	ジェットコースター/游园地	私もそうだよ。	そういうもんかな。	なにそれ？
3	ショッピングモール	信じるよ。	どうでしょう。	…………。
4	住宅地	仕方ないよね。	大胸筋がオススメ。	谁でもいいんでしょ？
5	公园	全部受け止めるよ。	まぁ、适度になら……。	勘弁してよ。
6	街中	めいめいがいればいい。	本当にどこでも？	それはいいよ。
7	街中	（めいめい……。）	あれ、眠いの？	违うから。
8	ホールロビー	大丈夫だよ。	ちょっと无理かな。	会わない方がいい。

柴田阿弥（4月1日）

序号	场所	○	△	×
1	カフェ	大丈夫、传わってきたよ。	传わってきた……气がする。	アナタのため……？
2	街中	爱してる？	え、なに……？	そういうのは……。
3	驿前	今度また着てこようか？	「スーツめがね男子」か……。	ご期待には添えられないかなぁ。
4	ショッピングモール	俺もあやちゃんといるのは乐しい。	あー、なるほど……。	ごめん……。
5	公园	そりゃそうだよ。	元々そういうのに敏感でさ。	别にそういうわけじゃないよ。
6	公园	じゃあ、30分だけだよ。	じゃあ送るよ。	そんなこと言わないけどね。
7	カフェ	恋にもマジメだね。	こんなとこで寝ちゃダメだよ！	それは不真面目すぎるよ。
8	カフェ	いいよ。	明日はちょっと。	ヤダよ。

高木由麻奈（8月23日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	可爱いと思う。	个性的、かな……。	变だよ。
2	カフェ	じゃあ、仆も贷して！	おもしろいね……。	引いた……。
3	ショッピングモール	もちろん！	なくなってるかもよ？	ゆかりと行きなよ。
4	山道	ごめんごめん。	……こっちには猫がいるよ。	くっつくのはちょっと……。
5	バッティングセンター	ありがと。	指先……？	でもなぁ～……。
6	公园	友だちか……。	やっぱりゆかぴの方が……。	ならいいんだけど。
7	カフェ	友だちだよ。	握手会だよ。	气にしてもしょうがないよ。
8	主人公自宅	いいよ。	明日はちょっと。	ごめん。

竹内舞（8月31日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	大丈夫、わかってるから。	ウッス！ 思ってないっス！	そんなこと言われても……。
2	カラオケボックス	照れるね……。	うまかったと思うよ！	ある意味、片思いFinallyかも。
3	公园	う～！ 效いてきた～！	あれ？ 疲れがなくなったぞ！	效かない。
4	ショッピングモール	うん、もちろん。	人气商品だから。	ま、待って！
5	街中	じゃあこれから……。	それも大概な意味だよ。	俺の寝颜は见せられないよ。
6	杂货店	ぜひお愿いします！	え、えーと……	もっと自分を大事にしなよ。
7	公园	まぁ、たまになら……。	しっかりして！	いい加减にしなよ！
8	水族馆	わかった。	明日はちょっと……。	いや、十分传わったよ……。

都筑里佳（11月8日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	いやっふぉ―――い！	いつもでしょ……。	温度差感じてよ……。
2	公园	……ありがと。	ホントかなぁ……？	うれしいけど……。
3	オープンカフェ	よかった……	でも声优さんも恋爱对象でしょ？	浮气……？
4	土手	……召し上がれ。	春雨とところてん！	ごめん。
5	公园	なんなら今から……	危险な场所に行く予定なんて……	その日は来ないよ……
6	街中	紧张の甲斐があったね。	そんな严しい目で观ないよ……	それは气づかないはずだ……
7	电车内/街中	……よし！	都筑氏、行くぞよー！	そんな气、别にないし……。
8	公园	わかった。	明日はちょっと……。	ごめん。

原望奈美（12月24日）				
序号	场所	○	△	×
1	土手	正しいと思う。	なんとも言えない。	わからないよ……。
2	うなぎ料理店	今日くらいはいいんじゃない。	ひつまぶしにすれば。	止めときなよ。
3	公园	もうトリコだよ。	顽张りなよ。	それなはい。
4	イタリアンレストラン	そういうことってあるよね。	ただの食わず嫌いでしょ。	そんなこと言われても……。
5	主人公自宅	え、いいの?	あ、ゴキが生きてた。	なにしてんの?
6	街中	仆も一绪がいい。	ホントかなぁ～?	ごめん……。
7	电车内	みなみ。	ハラマキがいいね。	なんでもいいよ。
8	映画馆/主人公自宅	会おうよ。	明日はちょっと……。	会えない……。

山下ゆかり（3月12日）				
序号	场所	○	△	×
1	水族馆	じゃあゆかぴを观察しよう。	痴汉かと思った。	恋人でもないのに……。
2	街中	かわいい。	やっぱナルシストじゃん。	相手が违う。
3	书店	すぐ完成しちゃいそう。	难易度高いよ。	未完成もなにも……。
4	路地/コンビニ	ゆかり。	ツナマヨ。	选ばない。
5	公园	ご自由にどうぞ。	もう1回胜ったらね!	そういうのはちょっと。
6	レストラン	おそろいのパジャマ着る?	ゆかぴの顽张り次第かな。	言いにくいけど……。
7	主人公自宅	……いいの?	寝ちゃったの?	やめて欲しい。
8	カフェ	いいよ。	ごめん、明日はちょっと……。	申しわけないけど。

Team N

小笠原茉由（4月11日）				
序号	场所	○	△	×
1	カフェ	胸がドキドキやろ!	耳まで赤いけど、大丈夫?	アンケ-トは书けたかな?
2	剧场周边	顽张ってる证据だね。	ちょっとドライヤ-贷して。	问题は、汗じゃない。
3	丸笑咖啡	そっちも甘えていいんだけど。	キミのホットケ-キ食べちゃった。	私、サインが欲しいな～。
4	土手/公园	いただきま-ちゅん	すぅ～……。	次は腕立て100回!
5	乐屋	くすぐったいってば!	仆の正体、なんでわかった?	こっちはほろ苦いんだ。
6	バックステ-ジ	パンツも持ってく?	じゃ-んけ-ん……。	冗谈でしょ?
7	街中	确かにピンクだ。	レッドでしょ?	俺は无色だ。
8	街中	いいよ。	明日は用事が……。	キミと获っても意味がないんだ。

门胁佳奈子（10月24日）				
序号	场所	○	△	×
1	船上	マグロの大群だ!	鼻水出てるけど。	そういう问题じゃない。
2	ファミレス	味见してみる?	タラコちゃうで!	大胆なんだね。
3	街中	そこ力说されても。	そうですか、としか。	仆こそODDだ。
4	レストラン	2LDKかな。	そうだったんだ。	だったらなおさら。
5	街中	仆もつねって。	あと30分あるから。	仆にはできない。
6	主人公自宅	ご、ごめん……。	むずかしいな～。	だったら、ムリ。
7	ゲ-ムセンタ-	メダルは芽を出さないけど。	メダルには足がないけど。	特别なコなら、わかるよ……
8	ファミレス	やってみるか!	そのうちね。	组むなら违うコ。

岸野里香（6月4日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	ええで、ええで～。	これ以上は　せない方がいい。	仆の方は本气じゃないから……。
2	NMB剧场/剧场周边	自分らしいのが一番だよ。	どっちも好き。	闻いてどうするの?
3	主人公自宅	そのまま夫妇漫才师になっちゃったりして。	ちょっと考えさせて。	それはできないよ。
4	冲绳料理店	カレ-と福神渍みたいかも。	なんくるないさ～。	そんなことないよ。
5	家具店	アハハハハハ。	探してるのってテ-ブルじゃなかったっけ。	カン违いしてるのはキミだよ。
6	カフェ	りか。	国语。	ごめん。
7	电车内	（手を握ろう。）	あ、电车乘り过ごしてた。	もう合わない方がいいかも。
8	お好み焼き店	OK。	明日は予定があるんだ。	それはできないよ。

木下春奈（6月9日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	きれいだね。	写真撮っていい?	惚れることはないと思う。
2	公园	わかった。	（ジュ-スを饮ませてってことかな?）	それはできないよ。
3	丸笑咖啡	ミ-トウ。	おっさんのアレ见えた!	仆、次の予定あるから。
4	カフェ	いい家族だね。	牵制球か～。	误解されてるみたいだね。
5	街中	わかったよ。	续きは电话で闻くから!	もう无理。
6	カフェ	私だって信じてるよ。	うまいこと言って。	信じないほうがいいよ。
7	主人公自宅	お互いをよく知ってからね。	うまそ～!	それはできないかな。
8	剧场周边	明日も会おうか?	こっちも明日は予定が。	それぞれ忙しいね。



小谷里步（8月24日）

序号	场所	○	△	×
1	游园地	わかった–！！	なんて言ったの––！？	それは无理––！
2	街中	もしかしたらね。	なんでやねん！	それはない。
3	京都	ただの友だちだよ。	ただのファンだよ。	少なくとも言えるのは……。
4	公园	好き！だから助けて～。	スキ……ヤキ～！	いい加減にしてくれ！
5	バックステージ	そうきたか！	だ～れだ？	それじゃデートになっちゃうよ。
6	丸笑咖啡	お买い上げありがとうございま～す。	お騒がせしてすみません！	ごめん……。
7	主人公自宅	逆に心配しちゃうんじゃない？	いやいやいや。	嘘はいけない。
8	街中/カフェ	いいよ。	–	冰は溶けない。

近藤里奈（2月23日）

序号	场所	○	△	×
1	映画馆	今度调べておくよ。	さっきの话のオチが气になるんだけど。	いや、别にいいよ。
2	イベント会场/街中	入队します。	时には严しさも必要。	甘えん坊はちょっと。
3	レンタルショップ	（指を差そう。）	决められない	りぃちゃんではないよ。
4	街中/电车内	りぃちゃんがいいなら。	私のおしりは触らないでよ。	私は归るよ。
5	游园地	（头をなでよう。）	もうお化けいないよ。	もう归るよ。
6	カフェ	乐しみ！	他の县の场所も觉えたらね。	家には行けないよ。
7	公园	（手を握ろう。）	手つなぎたいだけなんじゃ……。	（手を离そう。）
8	ショッピングモール	うん、いいよ。	明日は予定があって。	ごめん。

筱原栞那（9月22日）

序号	场所	○	△	×
1	街中/公园	当たってるみたい。	运命线は？	ハズレだね。
2	カフェ	ありがとう。	公演、观に行こうかな。	实は……。
3	NMB剧场	洗ってもらおう。	「逆爪」になってるけど。	着替えに归ります。
4	カフェ	あ～ん。	间接キスだよ？	キミの罪なんてかわいいものだ。
5	オープンカフェ	1时间じゃダメ？	あ、すべった。	それはムリなんだ。
6	街中／カラオケボックス	キュンときた！	ひゅ～ひゅ～！	归らせてもらう。
7	握手会会场	（握り返そう。）	あれはなんだ！？	もう会えない。
8	剧场周边	いいよ。	明日は用事が。	邪魔したくない。

上西惠（3月18日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	捕まってみるか。	ショウリョウだ！	ストップ！
2	街中	いいね！	キミに胜ったらね。	他の人を诱って欲しい。
3	キャンプ场	一绪に作ろう。	いるのは腹の虫です。	その虫はてごわい。
4	カフェ	（もちろん、小指だ！）	（人差し指にしとこう。）	（中指かな……）
5	洋服店	そのままのキミが好き。	ネコ耳が见たい。	私に向けるべき情热じゃない。
6	丸笑咖啡	价值观が合うんだね。	眠くなった。	友达として最高だね。
7	剧场周边	探してただけだよ。	これには深いわけが。	そうかもしれない。
8	街中	よっしゃ！	明日は予定が……	ごめん！

白间美琉（10月14日）

序号	场所	○	△	×
1	杂货店	似合うかなぁ～？	もうちょと时间ちょうだい。	合わないみたいだね。
2	カフェ	チュッ。	ケ–キ食べちゃうよ。	困るんだけど。
3	公园	（お姬様だっこにしよう。）	公园出るまでなら。	それはできないよ。
4	オープンカフェ	今からでもいいよ。	ケチャップ拔きなら。	もう无理……
5	街中	（头をなでよう。）	见る。	见ない～。
6	公园	寝言かわいかったよ。	さっきのってホントに寝言？	もう游べないよ。
7	デパ–ト	わかったよ。	ひょっとしてヘンタイさん？	いいかげんにして。
8	游园地	うん、いいよ。	明日は予定があって。	それはできないかな。

福本爱菜（3月25日）

序号	场所	○	△	×
1	NMB剧场/剧场周边	受けてみたいな。	1日2回も击てるの？	私は倒れないよ。
2	テニスコ–ト	ストレ–ト负けかも	俺は恋のダブルフォルトで	それは决まらないと思うよ
3	デパ–ト	元气なコかな。	选びきれないなぁ。	か细いコの方が……。
4	丸笑咖啡	俺もよく笑うコが好きだよ	おもしろいコだなぁって。	仲のいい友だちかな……。
5	レストラン	キミっておもしろいね	次はよく焼いてもらいなよ。	实はそういうの苦手なんだ。
6	握手会会场	こちらこそヨロシク。	握手券持ってないんだけど。	ごめん。
7	公园	（肩を抱こう。）	メエ～。	助けられそうにないや。
8	洋服店	うん、いいよ。	明日は予定があって……。	俺には决めてるコがいるんだ……。



松田栞（6月18日）				
序号	场所	○	△	×
1	バス车内	そうしようか。	运转手さんもいるけど。	私はバスでいい。
2	コスメショップ	（1つ决めよう。）	目まいが……	私には决めらないよ。
3	回转寿司	行つていいなら。	じゃあ、3人で饮もう。	行けないよ。
4	公园/街中	いい虫かな。	ミーンミンミン。	そうかもしれない。
5	游园地	（腕を组み返そう）	温かい饮み物买つてくるよ。	（腕を离そう。）
6	カフエ	（ほつぺ触つちゃえ！）	じゃあ私も。	ただの友だちなのに?
7	公园	キス。	スキー。	ごめん。
8	剧场周边	うん、いいよ	明日は予定があつて。	もう会えない。

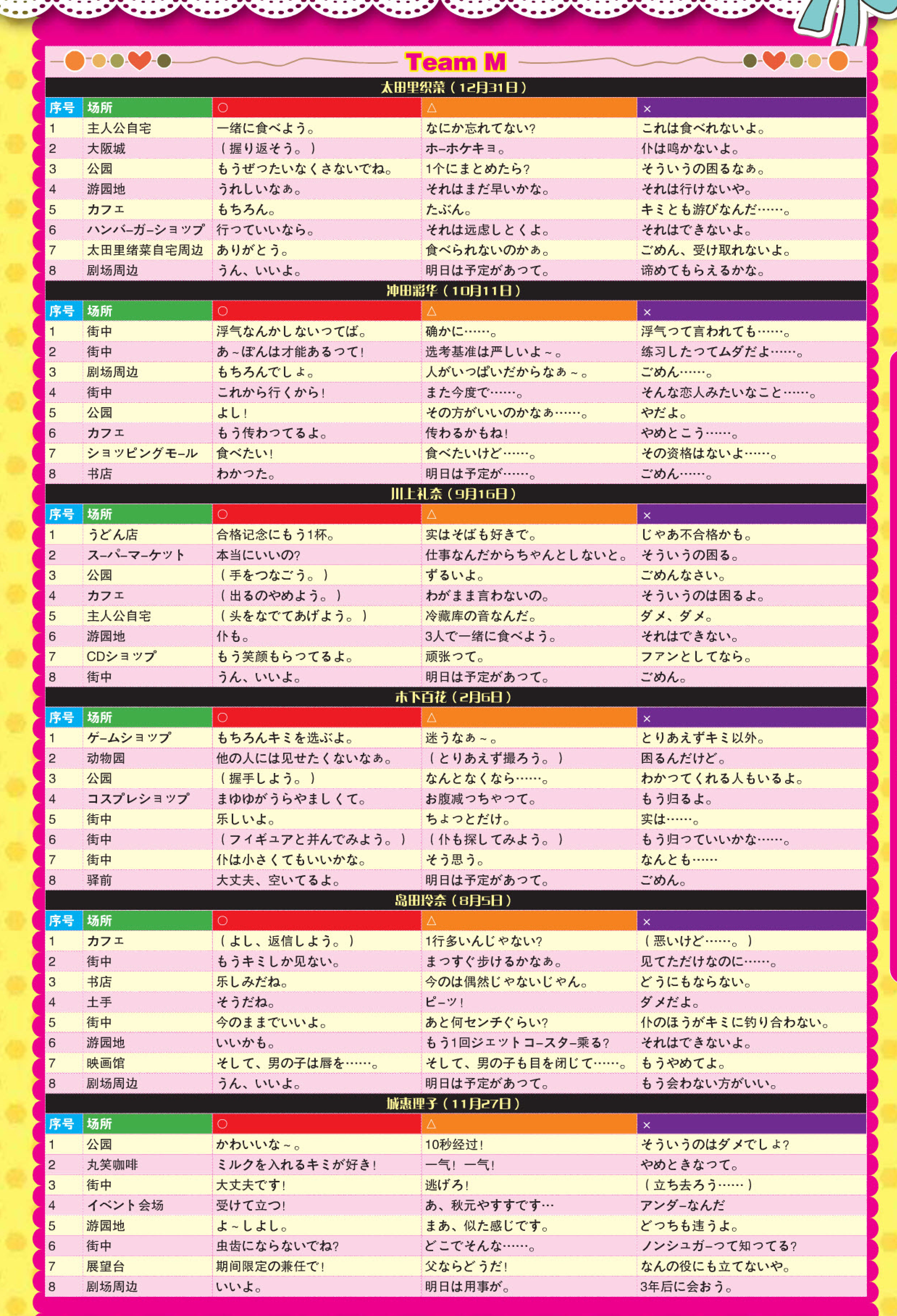
山口夕辉（10月17日）				
序号	场所	○	△	×
1	土手	仆はそれでいいけど。	あ、四叶のクローバー发见。	それは困るなぁ。
2	街中	（握り返そう。）	校则违反だよ!	（手を离そう。）
3	路地	私も猫饲いたい	犬派なんだ。	ありえないでしょ。
4	商店街	じゃあ仆も运がいいみたい。	ハックション。	ゴメンナサイ。
5	公园	奥さん?	お姊さん?	ごめん。
6	剧场周边	もつと气拔いていいよ。	こつちこそ注意してね。	仆以外の人に言つて欲しい。
7	街中	もちろん!	ないよりある方が。	そういうわけじゃないけど。
8	街中	うん、いいよ。	明日は予定があつて。	もう会えない。

山田菜々（4月3日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	しょうがないなぁ。	まだ早いよ。	（腕を离してもらおう。）
2	オープンカフエ	いただきます。	顺番に饮もう。	一绪には饮めないよ。
3	浜边	チュツ!	ホントそつくり。	毒には当たりたくないんだ。
4	主人公自宅	俺の爱情もトッピング!	ホントに爱情入つてる?	ごちそうさま。
5	街中	心配いらないよ。	もう少し待つて。	申しわけない。
6	映画馆	气づいてたよ。	吹き替え版にすればよかつたね。	……………。
7	丸笑咖啡	うん、わかつた。	はる、ひょっとして言わされてる?	そういう关系じゃないから……。
8	公园	うん、いいよ。	明日は予定があつて。	キミと先に进むわけには…。

山本彩（7月14日）				
序号	场所	○	△	×
1	大阪城	うれしいなぁ	大阪城!	仆にはできないなぁ
2	ボウリング场	（よ～しじゃあ仆も!）	ちょっと待つて!	（逃げよう……。）
3	握手会会场	谁にも言わないでください	父亲なんです。	ただの友达です。
4	ハンバーガーショップ	かわいいね。	（ポテトを差し入もう。）	こういうの困るんだけど。
5	カフエ	あ、时间进んでたみたい。	また今度游ぼう。	甘えないで欲しい。
6	剧场周边	俺が时间作るよ。	レッスン迟れちゃうよ。	もう会わない方がいいかも。
7	お好み焼き店	いただきま～す!	自分で食べるよ。	カン违いさせてたならごめん。
8	公园	うん、いいよ。	明日は予定があつて。	もう会うのはやめよう。

吉田朱里（8月16日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	よし、行こう。	これからは气をつけてね。	大丈夫。
2	剧场周边	わかつた。	（じつと见つめよう。）	それはできないかも。
3	カラオケボックス	（とりあえず延长しよう。）	半分だけでも落としてよ。	先に归つていいよ。
4	街中	もちろん。	私もステージ立つつてこと?	そういうのは他の人に。
5	公园	（いただこう。）	また买つてくるよ。	これはもらえないよ。
6	商店街	兄妹じゃいやだなぁ。	おそろいの服买いに行こう。	ちょうど兄妹みたいだしね。
7	ボウリング场	（手を握り返そう。）	次、キミの投げる番だよ。	（手を离そう。）
8	主人公自宅	うん、いいよ。	明日は予定があつて……。	ごめん。

渡边美优纪（9月19日）				
序号	场所	○	△	×
1	游园地	キミの好きなのでいいよ。	もうお化け屋敷出だんけど。	（腕を离そう。）
2	レストラン	（足をつつき返そう。）	さつきから足が。	やめて欲しい。
3	バックステージ	（握り返そう。）	あ、谁か来た。	（手を离そう。）
4	カラオケボックス	（食べちゃつていいの?）	あ、キミの曲だよ	困るんだけど。
5	公园	うん。	こんなとこじゃマズイよ。	触りたくない。
6	街中	（自分を指さそう。）	子どもでもできたの?	仆だとしたらごめん。
7	カフエ	仆は浮气しないよ。	ホントに浮气したら怒るんでしょ?	本命じゃないんだ。
8	街中	うん、いいよ	明日は予定があつて。	もう会わない方がいいかも。



Team M

太田里织菜（12月31日）

序号	场所	○	△	×
1	主人公自宅	一绪に食べよう。	なにか忘れてない?	これは食べれないよ。
2	大阪城	（握り返そう。）	ホ-ホケキョ。	仆は鸣かないよ。
3	公园	もうぜったいなくさないでね。	1个にまとめたら?	そういうの困るなぁ。
4	游园地	うれしいなぁ。	それはまだ早いかな。	それは行けないや。
5	カフェ	もちろん。	たぶん。	キミとも游びなんだ……。
6	ハンバ-ガ-ショップ	行っていいなら。	それは远虑しとくよ。	それはできないよ。
7	太田里绪菜自宅周边	ありがとう。	食べられないのかぁ。	ごめん、受け取れないよ。
8	剧场周边	うん、いいよ。	明日は予定があって。	谛めてもらえるかな。

冲田彩华（10月11日）

序号	场所	○	△	×
1	街中	浮气なんかしないってば。	确かに……。	浮气って言われても……。
2	街中	あ～ぽんは才能あるって!	选考基准は严しいよ～。	练习したってムダだよ……。
3	剧场周边	もちろんでしょ。	人がいっぱいだからなぁ～。	ごめん……。
4	街中	これから行くから!	また今度で……。	そんな恋人みたいなこと……。
5	公园	よし!	その方がいいのかなぁ……。	やだよ。
6	カフェ	もう传わってるよ。	传わるかもね!	やめとこう……。
7	ショッピングモ-ル	食べたい!	食べたいけど……。	その资格はないよ……。
8	书店	わかった。	明日は予定が……。	ごめん……。

川上礼奈（9月16日）

序号	场所	○	△	×
1	うどん店	合格记念にもう1杯。	实はそばも好きで。	じゃあ不合格かも。
2	ス-パ-マ-ケット	本当にいいの?	仕事なんだからちゃんとしないと。	そういうの困る。
3	公园	（手をつなごう。）	ずるいよ。	ごめんなさい。
4	カフェ	（出るのやめよう。）	わがまま言わないの。	そういうのは困るよ。
5	主人公自宅	（头をなでてあげよう。）	冷藏库の音なんだ。	ダメ、ダメ。
6	游园地	仆も。	3人で一绪に食べよう。	それはできない。
7	CDショップ	もう笑颜もらってるよ。	顽张って。	ファンとしてなら。
8	街中	うん、いいよ。	明日は予定があって。	ごめん。

木下百花（2月6日）

序号	场所	○	△	×
1	ゲ-ムショップ	もちろんキミを选ぶよ。	迷うなぁ～。	とりあえずキミ以外。
2	动物园	他の人には见せたくないなぁ。	（とりあえず撮ろう。）	困るんだけど。
3	公园	（握手しよう。）	なんとなくなら……。	わかってくれる人もいるよ。
4	コスプレショップ	まゆゆがうらやましくて。	お腹减っちゃって。	もう归るよ。
5	街中	乐しいよ。	ちょっとだけ。	实は……。
6	街中	（フィギュアと并んでみよう。）	（仆も探してみよう。）	もう归っていいかな……。
7	街中	仆は小さくてもいいかな。	そう思う。	なんとも……
8	驿前	大丈夫、空いてるよ。	明日は予定があって。	ごめん。

岛田玲奈（8月5日）

序号	场所	○	△	×
1	カフェ	（よし、返信しよう。）	1行多いんじゃない?	（悪いけど……。）
2	街中	もうキミしか见ない。	まっすぐ步けるかなぁ。	见てただけなのに……。
3	书店	乐しみだね。	今のは偶然じゃないじゃん。	どうにもならない。
4	土手	そうだね。	ピ-ツ!	ダメだよ。
5	街中	今のままでいいよ。	あと何センチぐらい?	仆のほうがキミに钓り合わない。
6	游园地	いいかも。	もう1回ジェットコ-スタ-乘る?	それはできないよ。
7	映画馆	そして、男の子は唇を……。	そして、男の子も目を闭じて……。	もうやめてよ。
8	剧场周边	うん、いいよ。	明日は予定があって。	もう会わない方がいい。

城惠理子（11月27日）

序号	场所	○	△	×
1	公园	かわいいな～。	10秒经过!	そういうのはダメでしょ?
2	丸笑咖啡	ミルクを入れるキミが好き!	一气! 一气!	やめときなって。
3	街中	大丈夫です!	逃げろ!	（立ち去ろう……）
4	イベント会场	受けて立つ!	あ、秋元やすすです…	アンダ-なんだ
5	游园地	よ～しよし。	まあ、似た感じです。	どっちも违うよ。
6	街中	虫齿にならないでね?	どこでそんな……。	ノンシュガ-って知ってる?
7	展望台	期间限定の兼任で!	父ならどうだ!	なんの役にも立てないや。
8	剧场周边	いいよ。	明日は用事が。	3年后に会おう。

AKB1/149 恋爱总选举

高野祐衣（12月6日）				
序号	场所	○	△	×
1	キャンプ场	私も眠れないかも。	キミの分のテントもあるよ。	友だちなんだから気にしないで。
2	动物园	うん、わかつた。	モノマネできないんだ。	ごめん。
3	レストラン	いただきま～す。	すいませ～ん。	自分で食べるよ。
4	丸笑咖啡	行つてもいいの?	まだ早いかな。	行けないよ。
5	烧肉店	空けとくよ。	メンバ―と游べば?	仆はムリだよ。
6	浜边	かわいいね	寝ちやつた?	困るんだけど。
7	NMB剧场/剧场周边	もちろん。	うしろのコかわいそうかも。	ずつとはムリかな。
8	バッティングセンタ―	うん、いいよ。	明日は予定があつて。	キミとダブルスは组めない。

谷川爱梨（12月5日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	（腕を组もう。）	（しやがもう。）	くつつくのもダメだよ。
2	レンタルショップ	可爱いなぁと思つて。	そろそろ借りない?	私には无理だなぁ。
3	商店街	いいかも。	资格を取つてから考えるよ。	ずつと一绪にはいられない。
4	街中	たしかにそうだね!	とりあえず行く场所は决めよう。	俺は违う。
5	浜边	じやあ、いつ行こつか。	アハハハハ。	それはないね。
6	映画馆	[ぼくも。]つてどう打つの?	闻かなかつたことにするよ。	ごめん。
7	アスレチック施设	大丈夫?	どアップ!	勘弁してよ。
8	剧场周	うん、いいよ。	明日は予定があつて。	もう会わない方がいい。

肥川彩爱（11月8日）				
序号	场所	○	△	×
1	イベント会场/街中	俺もずつと见てたよ。	わかんないなぁ。	もう会わない方がいい。
2	公园	もうなつてます。	もうちょつと练习が必要だね。	それはないかなぁ。
3	コンサ―ト会场	うれしいなぁ。	で、谁に憧れてるの?	ごめん。
4	商店街	俺でよければ。	まだ早いかな	それはできないよ。
5	街中	俺も好きだよ。	そんなに臭う?	やめて欲しいんだけど。
6	カフェ	うらやましいなぁ。	それ、本当に?	别に心配はしてないけど……。
7	观览车	（手をつなごう。）	食べ物とかどうするつもり?	そういう相手は别にいるんだ。
8	游园地	ぜひ教えてよ。	明日は予定があつて。	仆は好きじやないんだ。

藤田留奈（11月25日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	よ～しよ～し。	ワンワン!	他の人に赖みなよ。
2	驿前/山道	よ～し、まかせろ。	カバンだけ持つてあげるよ。	世话のやける妹だなぁ。
3	甘味处	私のも触つてみて。	じやあ爪杨枝で。	それはできない。
4	电车内	おやすみ。	他のお客さんが见てるから。	（手を离してもらおう。）
5	游园地	もう离さないよ。	キミこそ心配させないでよ。	离して欲しい。
6	中华料理店	ピ―マンくさくてもいい?	（ピ―マンを食べさせよう。）	そういうのはちょつと……
7	街中	ありがとう	实はもうジュ―ス饮んじやつた。	「あ～ん」は别にいらない。
8	握手会会场/バックステ―ジ	うん、いいよ。	明日は予定があつて。	仆は愈されない。

三田麻央（9月9日）				
序号	场所	○	△	×
1	串かつ屋	食べられたいな。	ちょつと怖いなぁ。	相手が见つかるといいね。
2	アニメショップ	乐しみだなぁ。	それはどうかな。	それはないかなぁ。
3	ハンバ―ガ―ショップ	うれしいなぁ。	ちょつと见せて。	それはもらえないよ。
4	街中	（手をつなごう。）	（どうしようかなぁ……。）	もう会わないことにしよう。
5	カフェ	お兄ちやんかぁ…。	お兄ちやんにはなれないよ。	ただのお兄ちやんでよければ…。
6	レンタルショップ	ひょつとして俺?	よかつたじやん。	その气持ちには应えられない。
7	公园	キスしちやうよ	目にゴミでも入つた?	やめて欲しいんだけど…。
8	バックステ―ジ	うん、わかつた。	お兄ちやんじやないから。	ついていけないかも。

村上文香（6月2日）				
序号	场所	○	△	×
1	商店街	そんなことないよ	（お腹减つたなぁ。）	うん。
2	カフェ	大丈夫だよ。	なんの话だつけ?	あきらめて欲しい。
3	街中	うれしいよ。	ビックリしただけ。	ついていけないかも。
4	レストラン	会いたくなかつたら来てないよ。	ゴハン冷めちやうよ。	ショックだよ。
5	ゲ―ムセンタ―	写真なくても思い出せるし。	仆のとこだけ切り取つて。	もう思い出さないよ。
6	ハンバ―ガ―ショップ	もつと闻きたかつたなぁ。	みんな仲いいんだね。	别に气にしないけど……
7	アイドルショップ	お气の济むまでどうぞ。	新干线の时间が……。	俺は归るよ。
8	展望台	特に予定ないけど。	明日は予定があつて。	他のコとデ―トがあつて……。



村濑纱英（3月20日）				
序号	场所	○	△	×
1	K-POPショップ	ありがとう。	お母さんにあげなよ。	もらえないよ。
2	游园地	あんな顔でいいなら。	2人で乘ってきなよ。	別にいいけど……
3	ファミレス	わかった。	よくかんで食べないと。	私は会话しながら食べたい。
4	ローラースケートリンク	こら、待て～。	もうちょっとだけ教えて。	それはできないよ……。
5	ショッピングモール	キミと一绪ならどこでも。	今度からメモしてくれば。	ついていけない。
6	街中	（手をつなごう。）	そんなこと言ってたの?	それはできない。
7	剧场周边	もちろん。	いけたらいくよ。	ごめん。
8	新干线	うん、いいよ。	明日は予定があって。	もう会えない。

矢仓枫子（2月24日）				
序号	场所	○	△	×
1	丸笑咖啡	そういうのかわいいかも。	仆もマイペースなんだ。	頼られても困る。
2	コスメショップ	お愿いします。	もうやってるよ。	お断りします。
3	カラオケボックス	いいねぇ～。	ソロがいいなぁ。	あのコとデュエットしたいなぁ。
4	映画馆	肩に腕まわしちゃったりして。	ベタすぎるよ～。	こういうの困る。
5	キャンプ场	抱きしめよう。	トンボは目を回せば大丈夫。	离れてもらおう。
6	お化け屋敷/游园地	いつでもまってるよ。	うち、本物がでるんだよ。	それは困るなぁ。
7	公园	（ほっぺを触ろう。）	あ、虫だ。	どういうつもり?
8	剧场周边	うん、わかった。	明日は予定があって。	もう会わない方がいいかも。

山岸奈津美（9月16日）				
序号	场所	○	△	×
1	映画馆	（握り返そう。）	キャ－－－ッ!	（席を立とう。）
2	ゲームセンター	仆も负けないよ。	よし、じゃあもう1战。	それはもうあきらめて欲しい。
3	农园	もちろん、なつみん。	（いちごを食べよう。）	そういうの困る。
4	公园	キミに似たらね。	仆に似たらね。	それはないよ。
5	街中	气抜いててもいいよ。	置き引きとか气をつけないと。	これってデートじゃないよね?
6	カフェ	しょうがないなぁ。	目をつぶってくれたら。	それはちょっと。
7	洋服店	うん、いいよ。	全员でおそろいにしよう。	（棚に戻そう。）
8	レッスン场	うん、いいよ。	明日は予定があって。	ごめん。

兴仪ケイラ（10月18日）				
序号	场所	○	△	×
1	丸笑咖啡	セクシーだね。	つむじだね。	アカン!
2	街中	よかった。	どうりで最近よく疲れると思った。	骗されるな!
3	游园地	ごめん!	言ってくれればよかったのに。	そうだね……。
4	街中	（追いかけよう!）	（とりあえず电话しよう。）	キミたちが行ってくれ。
5	カフェ	もう虏になってるよ。	うわっ!	ごめん。
6	游园地	もう开いてるよ。	アハハハ	キミには开けないよ。
7	杂货店	だって、实のお兄ちゃんでしょ。	お兄さんと、知り合いになりたい。	ケイラちゃんにはやかない。
8	住宅地	いいよ。	明日は无理かな。	ダ～メ!

Team H

穴井千寻（1月27日）				
序号	场所	○	△	×
1	メガネショップ	もちろん。	たまになら。	もうその机会は。
2	剧场周边	（头をなでてあげよう。）	さすがキャプテンって感じ。	气にしなくていいんじゃない?
3	接中/公园	气が合いそう	无理することないよ	合わないかも
4	オープンカフェ	（微笑みかけよう。）	俺の颜见ると笑っちゃうってこと?	俺は违うんだ。
5	公园	もう少しだけだよ。	わがまま言わないの。	困るんだけど。
6	ハンバーガーショップ	そんなことないって!	はい、お水。	ごめんなさい……。
7	街中	俺がラッキーアイテムになるよ。	今日は归ろうか?	デートのつもりだったの?
8	展望台	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ。	ごめん、やめとくよ。

植木南央（8月12日）				
序号	场所	○	△	×
1	临海公园	ありがとう。	大人っぽいね。	キミじゃ元气出ないんだ。
2	HKT剧场	泣かせないさ。	100本ノックだ!	仆だって泣かせたくない。
3	カフェ	しょうがないな～。	まだ食べるの?	仆はお兄ちゃんじゃない。
4	街中	これでどうだ!	ホントにアイドル?	颜はどうでもいい。
5	中华料理店	そうかもね。	ろうそくは溶けてるけど……。	仆にはただの夕食なんだ。
6	商店街/公园	別にいいけど。	耻ずかしいって。	ふくらはぎでいいの?
7	公园	（おでこにしよう。）	（この羽根で……。）	そういう气なら归るよ。
8	公园	それは乐しみ。	おもしろそうだけど……。	俺も挑战しないとだね。

熊泽世莉奈（4月17日）				
序号	场所	○	△	×
1	剧场周边	よちよち。	确かに愈される。	みんな心配なんだよ。
2	街中	ごめん!	その色いいね。	正直、重いよ。
3	游园地	赤ちゃんだなあ。	买ってきてあげる。	甘える相手が违う。
4	カフェ	まだ早いよ。	タコの演技?	キミは优子じゃない。
5	街中	そうなればいいけど。	结婚してからはね。	別れたい人なんていないよ。
6	公园	あと30分だからね。	仆も共犯かあ。	すぐ归りなさい。
7	映画馆	鼻血出そう。	早く见せて!	からかったのは悪かったけど……。
8	シューズショップ	うん、いいよ。	今度でいいかな?	ごめん。

儿玉遥（9月19日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	デートしてるだけだからね。	仆は怪しくないけど。	洁白だよ。
2	デパート	ここじゃちょっと。	なにしてるの。	キスはできない。
3	公园	（うなずこう。）	それってなんの话?	あきらめて欲しい。
4	ラーメン店	しょうがないなぁ。	食べ过ぎて动けない。	それはできないなぁ。
5	缘日	（指きりしよう。）	もちろん。	ファンとしてなら。
6	カフェ	（抱きしめよう。）	行けないんだけど。	いい加减にして欲しい。
7	住宅地	うれしいなぁ。	うれしいけど……。	もらえないよ。
8	土手	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ。	もう会えない。

指原莉乃（11月21日）				
序号	场所	○	△	×
1	イベント会场	好きだよ~!	（う~ん、どうしよう……。）	ごめんなさい……。
2	モツ锅屋	お返しの水筒买わなきゃ。	すべったねぇ~。	これ返すよ……。
3	カフェ	さっしーみたいなコがいいんだよ。	さっしーもかわいいよ。	かわいいコがいいかも。
4	街中/空港	俺でいいなら。	マイル贮まるなら。	胜手すぎるよ……。
5	街中	俺とさっしーもガチだね。	きたりえには胜てないよ。	それはできないよ……。
6	公园	かわいいね。	最初からこれがしたかったんじゃ……。	プレゼントは辞退します。
7	书店	さっしーが一番だよ。	お笑いコンビ组むの?	实はオワコンなんだ……。
8	剧场周边	うん、いいよ。	明日は予定があって……。	もう会わないことにしよう。

下野由贵（4月2日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	今度は一绪に作ろう。	しなもんが食べたいのでいいよ。	しなもんの分だけでいいよ。
2	街中	（OKサインを出そう。）	もう食べられないよ。	みんなで行こうよ。
3	イベント会场	もちろんだよ。	一应确认したいからね。	腹黒いコはちょっと……。
4	街中	そうだね。	もうお腹いっぱい。	さすがにもう无理だよ。
5	ボウリング场	しょうがないな	今のわざとでしょ	もうやめとこう。
6	カフェ	由贵!	下野さ~ん	…………
7	映画馆	まぁ减るもんじゃないし。	いいけど……映画观ないの?	（席を立とう。）
8	公园	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ。	ごめん。

田中菜津美（8月10日）				
序号	场所	○	△	×
1	洋服店	よし、2人で目立っちゃおう!	俺には派手すぎかなぁ。	ペアルックはちょっと……。
2	カフェ	仆が教えてもらいたいよ。	こらこら、最近の小学生は。	それは无理だよ。
3	アニメショップ	それってカッコイイってこと?	このフィギュアいいんじゃない?	もう会わないほうがいいね。
4	イベント会场	（さすがに耻ずかしい……。）	ひょっとして支配人?	（归ろう……。）
5	住宅地	オツケー。	だつこってなに?	他の人にやってもらいなよ。
6	街中	（头をなでてあげよう。）	ジュースもう1本サービス。	これからもファンとして应援するよ。
7	ハンバーガーショップ	心配しなくていいよ。	いたずらっ子には答えません。	违うよ。
8	カフェ	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ。	もう会わない方が……。

中西智代梨（5月12日）				
序号	场所	○	△	×
1	キャンプ场	（おんぶしてあげよう。）	言ってくれればよかったのに……	困るんだけど。
2	街中	ちょっとだけだよ。	わがまま言わないの。	困るよ。
3	HKT剧场	（指でつつこう。）	（たこ焼きを作っちゃえ。）	触れないよ。
4	主人公自宅	俺が紧张で固まっちゃうかも。	食べにくくない?	困るなぁ。
5	街中	俺は耻ずかしくないよ。	それより、もう変顔やめていいよ。	これって、デートじゃないよね?
6	日本料理店	仆は丸い颜が好き。	どっちかっていうと丸颜だけど。	ごめん……。
7	公园	（手を握っちゃえ。）	からの~。	そういうのはちょっと。
8	映画馆	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ。	ごめん。

松冈菜摘（8月8日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	キミのを触らせたら?	びっくりした。	どうしたの?
2	街中	せめて腹ごしらえしよう。	元气だなぁ。	デートじゃないよ。
3	浜边	俺もやー!	ハレルヤー!	ムリやー!
4	浜边	もちろん、なつだけだよ。	逆に想像しちゃう。	水着は男のロマンだよね。
5	オープンカフェ	散らかってるけど。	なにもないよ?	それはムリ。
6	カラオケボックス	そりゃ、なつでしょ。	なんでキミがそんなことを?	答えられないよ。
7	街中	そうだよ。	ハンカチ使う?	ごめん……。
8	カフェ	わかつた、会おう。	明日はちょっと……。	悪いけど、もう会えない。

宫胁咲良（3月19日）				
序号	场所	○	△	×
1	公园	（シャツを入れよう。）	ホントお母さんみたいだね。	いや、これでいいんだ。
2	街中	仆もさぁちゃんって呼んでいい?	おいどんだと思ってた。	引いてはないけど。
3	ホール	ミュージカル女优とその恋人。	一绪にいると思う。	仆は结婚してるかも。
4	オープンカフェ	鹿儿岛デートかぁ。	みんなで行こう。	谁を诱おうかなぁ～。
5	握手会会场	当たり前じゃん。	选ぶって?	ゆきりんに谢らなければ……。
6	ゲームコーナー	そんなことないよ。	负けてあげたんだけどね。	嫌いではないけど……。
7	デパート（食料品街）	行ってもいいの?	今度持ってきてよ。	部屋に行くわけには。
8	街中	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ。	もう会わない方が。

村重杏奈（7月29日）				
序号	场所	○	△	×
1	ロシア料理店	このいたずらっ子!	あの女性の店员さん、照れてたけど……。	信じられないよ。
2	驿前	あーにゃー!	（ちょっと隐れよう。）	（このまま去ろう。）
3	剧场周边	なんでやねん!	わかつたよ。	コンビを组んだ覚えはない。
4	洋服店	ありがとう!	仆つてお父さん?	受け取れないよ。
5	カフェ	ホントにウニ味だ!	君にあげるよ。	失恋も知っておこうか。
6	オープンカフェ	そういう意味だっけ?	手にはスプーンを。	君にはさようならを
7	街中	长く待った分だけ感动も増える!	いや、仆はこのラーメンが食べたい!	1人で行って来なよ。
8	公园	わかつた。	明日はちょっと。	会う必要はない。

木村碧唯（5月31日）				
序号	场所	○	△	×
1	游园地	（だっこしてあげよう。）	（手を差し出そう。）	自分で立ちなよ。
2	山道	（こうなったら一气に食べてやれ。）	（正直に言おう。）	无理。
3	街中	まるで乐园だね。	あ、信号変わった。	仆は赤信号なんだ。
4	フラワーショップ	（ハンカチを贷してあげよう。）	おばあちゃん元气なんだよね。	仆こそごめん……。
5	HKT剧场	（つかみかえそう。）	俺ってタオルと同じってこと。	（振り拂おう。）
6	回转寿司	そういうとこが可爱い。	え、バカ贝食べたいの?	そうだね。
7	驿前	じゃあ、我慢するよ。	捕まっちゃうよ。	いい加减にしなよ。
8	カフェ	うん、いいよ。	明日は予定があるんだ。	もう决めてるんだ。

森保まどか（7月26日）				
序号	场所	○	△	×
1	游园地	打ち解けてくれてうれしいよ。	ギャップがいいかも。	どっちがいいとかはないんだけど……。
2	カフェ	やっぱりキャンセル。	じゃあ目つぶってて。	悪いけど、食べるよ。
3	レストラン	乐しみだなぁ～。	高校野球の季节にね。	それはできないよ。
4	街中	おもしろいね。	その心理テスト合ってる?	クールっていうか。
5	イベント会场	（今日の日付忘れないようにしよう。）	（どうしようどうしよう?）	（归ろう。）
6	街中	（强く引き寄せよう。）	友だち、待たせちゃって大丈夫?	（振り拂おう。）
7	街中	俺でいいなら。	（俺も、なで返そう。）	もうやめて欲しい。
8	乐器店	うん、わかつた。	明日は予定があるんだ。	もう会わない方がいい。

若田部遥（9月26日）				
序号	场所	○	△	×
1	街中	あ～ん。	やっぱり2个ください!	急げ!
2	ハンバーガーショップ	よろこんでた。	诉えてた。	落ち入んでた。
3	カフェ	じゃあ、笑わないでね。	今のよかった!	かいかぶりすぎだよ。
4	公园	あ、ありがとう。	怒ってなかったんだ。	见た目じゃないよ。
5	街中	おんぶしようか?	仆も无理してた。	误解してるみたいだけど。
6	驿前	ひょっとしてヤキモチ?	子どもだね～。	ここまでみたいだね。
7	街中／洋服店	见えるだろうね。	気をつかったんだよ。	别れを言わせてくれ。
8	野球场	いいよ。	明日は予定があるんだ。	アウトォーーー!



作为纯粉丝向的AVG，本作的受众面并不高，不过游戏的素质却是毋庸置疑的，大部分约会事件都来自成员的自身，玩到有典故的事件时不免会会心一笑，AKB粉丝不能错过。

One Piece

成为伟大的海贼王！一起去冒险吧！

攻略透解

文 盲先知

美编 sienna

RPG	角色扮演	PSP
海贼王 冒险黎明		
ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け		
NBGI	日版	2012年12月20日
1人	5980日元	无对应周边

经典动漫作品《海贼王》可算是无数玩家心中美好的回忆，现在PSP上的这款改编游戏《海贼王 冒险黎明》，将路飞登场一直到伟大航路间的主要剧情都进行了收录，原作中的角色、必杀技以及经典场面等也都有着相当好的还原，对于原作的粉丝来说是重温整个作品的绝佳机会，不要错过。



操作

迷宫操作	
滑杆	移动角色
△	打开菜单
□	改变地图角色
○	调查、踢开箱子
L、R	转动视角，同时按为重置视角

RPG冒险

游戏的剧情以场景为单元展开，随着玩家游戏流程的推进，会有越来越多的场景开放，按○键即可在这些场景间移动，按住○键不放还能加快移动速度。绿色点的场景表示该场景中将会推进主线剧情，但是没有战斗；黄色点同样是主线剧情场景，但是会有迷宫和战斗等待着玩家，进入前玩家可以看到其推荐挑战的等级；红色的为额外的迷宫，玩家可以在其中刷经验和道具；蓝色的则是商店，不同的商店中出售的道具也不尽相同。由于在主线迷宫中获得的经验和道具一般都

不足以让玩家连续游戏，所以完成一段剧情后，建议到附近新出现的支线迷宫中练练级刷刷素材，到等级到达或超过下一个主线场景的推荐等级时再进行流程，打起来会轻松很多。



进入迷宫后，玩家可以在屏幕左侧看到微缩地图，地图右上角指南针的红色一端表示了目的地的方向，如果无心探索的话可以沿着指南针的方向前进。按△键调出菜单后可以查看大地图，能够看到已探索过的区域，像是宝箱、出入口等都会在地图上标出。迷宫中的宝箱分为几种，最小的木质宝箱在击倒敌人或对敌人造成大量弹墙伤害时有几率会出现，其他白色、蓝色和红色的宝箱一般出现在迷宫中的固定地点，周围通常也会有敌人出没。游戏中的敌人在很多场合下都是在场景中直接可见的，在玩家角色接近时会进行追击，接触到玩家的话就会进入战斗。不想打的话可以趁他们转身走开的机会偷空溜过去。游戏主线场景中的迷宫一般都不算太复杂，但是经常会在玩家走到某位置时进入强制战斗，所以要注意战斗间歇对角色进行补给。迷宫中的电话虫可以进行存/读档、交换替补队员、直接退出迷宫等动作，要注意，如果直接退出的话，之后再进入还要从头开始打。

战斗

游戏的战斗行动系统为 ATB 系统，所有角色的行动次序按速度排在一条时间轴上（显示在画面的右端），轮到某角色时时间会暂停，在该角色作出动作后会被排至时间轴后方。受角色本身的速度以及作出的动作影响，时间轴上的顺序可能会发生改变，使得战斗有了更多的变数。战斗中，AP 点数是决定角色行动的关键，在角色头像的右端可以看到 AP 点数的计量表，默认上限为 8 点，每次角色行动时会回复。攻击、防御、使用道具、逃走等各项动作都会消耗 AP，消耗量以红色在计量表上显示。当 AP 全部消耗后，角色就会回到等待队列，等待下一次行动了。

战斗中每次攻击消耗 1 点 AP 点数，也就是说一次行动中玩家可以攻击数次，每次玩家都可以选择下一次攻击的招术。通常情况下○键为轻攻击，伤害略低但是命中率比较高，一般命中后可以获得 1 点 TP；△键的重攻击则正好相反，伤害高但是命中率低，命中后通常可以获得 2 点 TP；□键通常为消耗 TP 的必杀技，伤害比较高。角色的招式一般不止 3 招，在选择指令时按 L 或 R 键可以左右切换至其他的必杀技，不同的招式可能有不同的攻击范围、属性、异常状态效果等，活用不同的招式是胜利的诀窍。

和很多 RPG 不同的是，本作的战斗有攻击范围和距离的要素，轮到角色行动时，玩家可以看到地上会出现较近的黄色圈和较远的红色圈，推滑杆移动角色也不会改变圈的位置。攻击在黄色圈中的敌人时不会有任何惩罚，攻击黄圈外的敌人或身处黄圈之外时，玩家在时间轴上的等待时间将延长 25%（显示为 WT 25% DOWN）；攻击红色圈外的敌人或身处红圈之外时，等待时间会延长 50%，AP 回复量也会降低 25%，这些惩罚对战斗相当不利，会出现让对手连续行动、AP 不足等问题，所以在战斗时要多注意角色和敌人的位置，有时将敌人击飞反而会使其飞出范围，导致下回合攻击比较困难。相反，如果把敌人逼入墙角的话，不仅不易将其打出

范围，而且将其吹飞至墙上时还能造成额外的伤害。不过像乌索普这样的远程攻击角色的攻击范围极大，远离敌人攻击则会比较有优势。

在选中敌人时，可以看到敌人身上有一个绿色的圈，这个圈代表了敌人的“体势值”，当敌人受到攻击时体势值就会降低，每降低一定程度后圈的颜色会发生改变，对该敌人的攻击命中率、会心率都会增加，降到 0 的话会使得敌人暂时进入倒地状态，只能挨打。不过体势值在轮到敌人行动、敌人倒地起身等时候都会回复，所以这个系统并不算实用。



一些攻击带有属性，游戏中的属性共有 7 种，其中光和暗相互克制，其余按照“火→风→土→雷→水→火”的顺序循环克制。另外一些攻击可能附加异常状态，下面就列出了所有异常状态的解说。

异常状态	
名称	解说
毒	一定时间内周期性受到伤害
猛毒	比普通毒更高的伤害
气绝	一定时间内无法行动
冰结	一定时间内无法行动，受到伤害增加
石化	一定时间内无法行动，受到伤害增加
マグマ	一定时间内周期性受到伤害
くらやみ	一定时间内命中率低下
魅了	一定时间内会攻击同伴
眠り	一定时间内无法行动
海楼石	恶魔果实能力被限制
感电	一定时间内无法行动
混乱	一定时间内不分敌我无差别攻击
パラメ－タアップ	一定时间内能力上升
パラメ－タダウン	一定时间内能力下降

角色能力

原作中每位角色都有着不同的个性和能力，游戏中也是如此。角色的基础属性在菜单中可以查看，除了基本属性之外，翻页后还可以看到角色的一些耐性。例如路飞是橡胶果实的能力者，所以对感电和雷都有很高的耐性，但是对海楼石的抗性就极低。角色们除了在基本能力上有不小的差别以外，更是能随着等级和剧情习得各式各样的技能与必杀技。在每场战斗后，系统会根据玩家在战斗中的表现给予一定数量的 SP，玩家打出更多的必杀技、更高的过量伤害、更多 Hit 数等表现都能提高获得的 SP 数量。在菜单队伍→必杀技一项中，可以用 SP 来强化角色的各种必杀技，最多可升至 5 级，对战斗有着不小的帮助。有一些招式在使用时可以按住攻击键蓄力，当蓄到特定时间会出现闪光，这时放开按键即可达到最大威力。



基础属性	
名称	解说
HP	生命值，降至 0 就会进入战斗不能状态
TP	气槽，用普通攻击积攒，用于释放高威力的必杀技
AP	行动力，在战斗行动会消耗 AP
パワ－	攻击力，影响攻击造成的伤害
ガ－ド	防御力，影响受到的伤害
スピ－ド	速度，影响角色的出手顺序和等待时间
テクニック	技巧，影响命中率、会心一击出现的几率等
エナジ－	能量，影响 TP 的增加
ラック	运气，影响技能的成功率、各种几率等

装备与道具

游戏中的道具分为几类，补给类的道具以肉的图标表示，通常为回复道具；异常状态解药以药瓶的图标表示；一些消费性辅助道具表示为针管的图标，通常为直接使用的属性攻击道具；可装备的道具均以其部位为标志；银色六边形和图纸类的图标则代表了素材道具。游戏中的装备种类非常多，除了增加基础属性之外，有些装备还附加一些

其他的效果，例如游戏开局就能拿到的“海贼便当リュックU”可以每回合回复一定的TP，这些特殊效果可以在选中装备时按△键查看。

除了在迷宫中获得外，合成是游戏中获得道具的一个重要途径。在海图界面的菜单中选择道具工房就可以看到合成的选择，第一项是，玩家可以选择两项素材，如果这两种素材可以合成新道具的话，就可以看到合成的选项。第二项是，玩家可以查看已知的配方，如果有素材的话就能直接合成。游戏中的合成材料种类非常非常多，刷支线迷宫也能掉落各种配方，能够合成出的道具也是五花八门，刷素材玩合成是练级之外又一大杀时间的内容。



游戏的内容从路飞被香客斯救起开始，一直到马林服多的顶上战争为止，跨越了现实漫画连载十余年的跨度。游戏以故事中的一个个事件为单位发展，玩家将游戏通关就是对整个系列的一次回顾。下面的攻略兼顾了剧情和游戏流程的介绍，由于游戏本身难度不算太高，当玩家觉得卡关的时候可以去附近的支线迷宫练练级、合成一些装备再挑战即可。



Stage1 风车村

幼年的路飞在村子中和香客斯海贼团打成了一片，不料一伙山贼出现搅坏了气氛，找山贼为香客斯出头的路飞反而被山贼捉住带到海上。在海上，香客斯为了从海王类口中保护路飞而失去了一条手臂，并且把自己重要的草帽赠与了路飞，与他约定：“等将来你成为出色的海贼时，再把帽子还给我！”



Stage2 谢鲁兹镇

推荐等级：Lv3

17岁的路飞独自一人展开了海上的冒险，在航行的途中偶遇亚尔丽塔海贼团并结实了想当海军、却被海贼强迫做手下的科比。在谢鲁兹镇的海军基地，路飞结识了“海贼猎人”罗罗诺亚·索隆。识破了海军上校蒙卡儿子的阴谋后，路飞救出了索隆，两人击败了作威作福的“斧手”蒙卡后一起展开了冒险，科比也如愿以偿地加入了海军。

游戏最初的关卡，难度相当低。迷宫冒险时可以注意收集一下周围的道具，在普通战斗中打出的宝箱需要战后玩家自己去捡。来到海军基地2层后会进入快速突破模式，这里角色会自行移动，当遇到岔道时，玩家需要按□键或○键选择前进的方向，快速突破时的岔路通常是一边有敌人需要战斗数次，而另一边会出现障碍物，要根据屏幕提示的QTE来按键通过，按错的话就会受到少许伤害。突破后来到第三层，找到电话虫后可以看到后方的“BOSS”提示牌，这表示之后会是BOSS战，建议存下盘再继续挑战。BOSS战的敌人是“斧手”蒙卡和

两名海兵，先集中火力干掉杂兵再专心对方BOSS即可，在迷宫中一路上能捡到不少饭团（おにぎり），可以回复150HP，不要吝惜多多使用吧。

Stage3 桔子村

推荐等级：Lv5

海贼小偷娜美偷到了小丑海贼团团长巴基的伟大航路海图，她为了逃命而陷害路飞，好在路飞和索隆两人破解了危机。为了保护村子不被巴基破坏，3人合力击败了小丑海贼团，娜美心怀鬼胎地加入了路飞一伙出海。

这里的场景比较小，敌人也很弱。娜美的攻击力相当低，HP也比较低，这里暂时无法作为主战力，让她站在后方负责补给吧。与巴基的BOSS战有些难度，巴基会几个范围攻击的招术，如果我方围住他的话很容易一次多名队员受伤。另外，巴基会进入四分五裂状态并蓄力，这时可以看到他身上发出金色光芒，如果在期间攻击他的话会立刻遭到反击，以后的BOSS级角色也大多都会使用蓄力反击的招术，这时可以趁机用道具补血，等他蓄力结束再继续攻击。



Stage4 希罗普村

推荐等级：Lv7

长期卧病在家的大小姐可雅有一位好朋友——爱吹牛的乌索普，不过她家中的管家却极力反对二人的交往。原来管家的真实身分是黑猫海贼团臭名昭著的船长库洛，他的目标就是可雅家中的财产。乌索普和路飞一伙一起击败了黑猫海贼团，保护了村子，并且乘坐着可雅所赠的海贼船——黄金梅丽号出海冒险。

这一关没有迷宫，战斗集中在海边坡道上，开场的强制战斗后向海边移动即可触发剧情，之后在船边可以看到不少宝箱，搜刮一番后向坡道上方移动即可看到电话虫，之后就是与库洛船长的BOSS战。BOSS的攻击多为斩击，索隆的技能可以减少受到的斩击伤害，对付他还算比较好用。BOSS的必杀技伤害不低，由于乌索普的血量相对比较低，建议躲远一点远程攻击即可。

Stage5 海上餐厅巴拉蒂

推荐等级：Lv9

为了治疗索隆朋友的坏血病，众人来到海上餐厅巴拉蒂，在这里遇到了一位个性十足的厨师桑吉。这时从伟大航路败退的克里克海贼团出现在餐厅并打算夺下餐船，而导致他们败退的元凶——七武海之一的剑豪鹰眼米霍克也追着他们来到这里。索隆对鹰眼发起挑战，但是完全不敌，被鹰眼重伤。桑吉和路飞一伙合力击败了克里克海贼团后加入了他们的冒险，不过摆在众人眼前的目标是先要把被娜美偷走的海贼船找回来。



剧情过后直接进入索隆单挑鹰眼的战斗，这场战斗是必败的，可以不用浪费回复道具。不过能把鹰眼打撞墙的话还是有几率掉落宝箱的。过场之后路飞和桑吉组队在船只碎片构成的迷宫中探索，这里一些敌人会使用毒属性的攻击，命中的话玩家会持续减血，场景中的宝箱里就能找到一些解毒药。这里的BOSS战是游戏里数一数二难的战斗，克里克的HP在3000以上，攻击力相

当强，近身会使用有吹飞效果的拳击，远程则会用枪。他的速度不低，如果我方超出范围攻击的话很容易让他连续两次行动，比较危险。由于我方是路飞与之单挑，所以这里最好提前让路飞多练练级，尤其是强化一下必杀技，会有不错的效果。BOSS 的几个招术范围都有限，跑到场地另外一段的话有时能够无伤躲避。

完成这里的战斗之后，可以在海图上发现附近的商店已经开启。这里有卖一些为队员临时增加属性攻击和属性防御的使用型道具，可以买一些以备之后的需要。同时，回复 500HP 的炒面（やきそば）是消耗量很大的回复道具，可以多准备一些。

Stage6 阿龙领域

推荐等级：Lv11

来到阿龙领域后，众人了解到娜美的苦衷：她与鱼人海贼团作出约定，给鱼人缴纳一亿贝里就可以让自己的故乡从他们的奴役中解脱。可是鱼人们暗地与海军勾结夺走了娜美多年的积蓄，在路飞的带领下，众人击败了鱼人海贼团，并且毁掉了阿龙领域，终结了鱼人海贼团的统治。从悲惨命运中解脱的娜美终于能够放下过去，作为航海士加入了草帽海贼团。

上岸后经过一片丛林来到村子里，这里有几场强制战斗，通过村子后发生剧情，之后进入快速突破模式，不想过多战斗的话就看好敌人的位置再选择方向吧，同时也要注意按 QTE 来躲避障碍。来到阿龙领域后，先要面对的是章鱼剑士小八与鱼人空手道库隆比，这场战斗只有索隆和桑吉二人出战，索隆有减少斩击伤害的技能，能吸收小八不少的伤害，桑吉的“调理”技能可以回复 50% 的 HP 与 TP，在战斗中能起到不小的帮助。胜利后接下来是路飞和阿龙的单挑战，这场战斗难度也相当高，阿龙的 HP 在 4000 左右，由于他的速度比较快，玩家如果不注意攻击范围的话可能会使阿龙连续行动两次，加上他用技能的话，一回合就会受到 600 以上的伤害，比较危险。阿龙的锯齿刀攻击能让路飞陷入气绝状态，不过他在出这招前会拿出刀蓄力，看到的话可以远离他并防御，能够降低威胁。在他蓄力时或 HP 较低时会直接反击玩家的攻击，玩家可以在这种情况下补给或使用攻击道具，雷属性能够对其造成不错的伤害，而水属性攻击则对其无效。



Stage7 罗格镇

进入伟大航路的入口有一座小镇，这里是曾经的海贼王哥尔·D·罗杰出生和被处死的地方。被海军大佐斯摩格追捕，想要一睹海贼王临死时视野的路飞爬上了处刑台，却被小丑巴基捉住。这时神秘人“龙”出现救下了路飞。众人逃离罗格镇后，开始向伟大航路进发。

Stage8 双子岬

在伟大航路入口的双子岬，路飞一伙被一只伤痕累累量鲸鱼拉布所挡。原来这只鲸鱼是在等待 50 年前的海贼伙伴，为了不让拉布再撞击大陆伤害自己，路飞在拉布头顶画上了草帽海贼团的标志，约定再次相见。



Stage9

威士忌山

伟大航路的旅途看起来一帆风顺，不过路飞一伙其实已经掉进了巴洛克工作室的陷阱，幸亏机警的索隆识破了敌人的阴谋并击败了敌人。这时众人得知，原来敌人Miss星期三其实是沙漠王国阿拉巴斯坦的公主薇薇，她混入敌人中的目的是因为工作室头目——王下七武海之一的克罗克达尔正准备颠覆阿拉巴斯坦王国。救下薇薇后，路飞一伙决定将公主护送回国。

Stage10

小花园

名叫小花园的小岛上有两名巨人族战士，两人在此已经决斗了100年却仍然不分胜败。巴洛克工作室的Mr.3从中作梗破坏了决斗，并差点捉住路飞等人。找到了指向阿拉巴斯坦王国的永久指针后，路人一伙开始继续前进。

Stage11

磁鼓岛

推荐等级：Lv14

航海士娜美突然病倒，路飞一伙来到磁鼓岛寻医问药，可是这个国家因为国王的暴政只剩下了一名医生。在雪山城堡中，众人结识了吃了“人人果实”的驯鹿——托尼托尼·乔巴，原来他也是一名医生。这时，前国王瓦波尔重新出现并要再次统治这个国家，粉碎了瓦波尔阴谋的乔巴第一次感受到被人称作“伙伴”的暖意，决心以船医的身份跟随路飞一起冒险。



在雪山迷宫中的敌人并非海贼，而是超大的雪兔。这里建议仔细探索一下迷宫，宝箱中有很多强力的装备。进入伟大航路之后，装备上的能力加成比之前高了很多，导致战斗的难度下降了很多。完成第一层后建议调整一下装备，把好装备都优先给路飞穿，为了最后的BOSS战做准备。之后进入快速突破，依然是通过简单的QTE即可通过。大段剧情过后进入乔巴的回想，依然是在雪山进行探索。之后进入BOSS战——路飞单挑瓦波尔，BOSS能力很一般，血量推测只有3000左右，不过打到一半时他会召唤出两门大炮，血量很少可以很容易搞定，消灭大炮后再集中攻击BOSS即可。

Stage12

阿拉巴斯坦

推荐等级：Lv19

路飞一伙克服重重困难来到阿拉巴斯坦王都，发现巴洛克工作室所支持的叛乱军与国王军之间的战斗已经一触即发，众人兵分几路保护薇薇进入王宫。通过与敌人的战斗得知，克罗克达尔的目的是王国密室里石板上记载的古代兵器冥王的资料，不过资料的古代文字只有他的副手妮可·罗宾才能解读。在利用完罗宾之后，克罗克达尔对她痛下杀手，同时，王宫前钟楼里的炸弹即将爆炸，这时王国的守护者贝尔化身成鸟抓起炸弹飞向空中，避免了叛乱军和国王军的两败俱伤。



路飞也击败了强大的克罗克达尔，粉碎了他的阴谋。被路飞救下的妮可罗宾登上了黄金梅丽号，和草帽一伙一起展开旅程。

开始阶段的迷宫比较大，中间有一段过场。这里可以带上乔巴，他的医疗能力能提供不少帮助。之后是一段快速突破战，并且后方有国王军追击。完成后进入和克罗克达尔的首次战斗，玩家只要坚持 5 回合就会触发剧情，所以只要一直选择防御即可。

剧情过后视角转到桑吉，出口在地图的右下方；之后视角再转到乌索普，这里由于是乌索普独自一人行动，他的战斗力如果没有刻意练过的话可能会比较不足，路上的杂兵建议能躲就躲吧，之后与 Mr.2 的战斗也是只要撑够 5 回合就是胜利。战后视角回到桑吉一边，一路上有不少强制战斗，之后则是和 Mr.2 的战斗。人妖的血不算太多，不过他的回避率和防御几率都比较高，所以打起来也比较慢，在进入 BOSS 战之前，利用电话虫多带点回复道具即可。胜利后紧接着就是乌索普 + 乔巴对 Mr.4+Miss 圣诞节的战斗，地方目标一共有 3 个，其中狗和 Miss 圣诞节的 HP 较少，可以优先击破。Mr.4 的攻击力很高，多利用乔巴的回复能力与道具坚持吧。

镜头回到索隆和娜美一边，穿过王都的几个街区后，他们也遇到了 Mr.1 和 Miss 双指（意指 1 月 1 日，新年）搭档。这里 Miss 双指的 HP 比较少可以优先击破，由于两人的攻击都是斩击属性，索隆的防御技能有不错的效果，娜美的△键攻击虽然本身威力一般，但是能增加不少 TP，之后可以接□键的必杀技，整体威力还算不错。总体来说这两名敌人不难对付。

再来看路飞这边的情况，路飞再次遇到克罗克达尔，这次依然是 5 回合后战斗强制结束。之后路飞需要穿过迷宫再次挑战克罗克达尔。这次需要连续两次击败他才能获胜。克罗克达尔的血量估算在 3700 左右，他招式伤害高范围大，并且一些攻击附带毒属性。有时他会在手上积蓄沙暴，这时建议防御一下他下回合的攻击。不过 BOSS 本身非常惧怕水属性的攻击，之前流程中如果获得过能给攻击附加水属性的人鱼之鞋的话，可以提前给路飞装备上。用水属性的攻击道具水之勾玉、水之札也能对其造成极高的伤害，很容易获胜。



Stage13 水之都

推荐等级：Lv23

经过长期的战斗和航行，黄金梅丽号已经几乎无法再使用了。不愿放弃梅丽号的乌索普和路飞赌气出走。路飞一行和当地传奇船工的弟子弗兰奇可谓是不打不相识，不过他们却不知道，政府秘密机构 CP9 的特工伪装成了船工，想要谋杀市长冰山，夺取远古兵器冥王的设计图。罗宾被 CP9 以屠魔令威胁，她不得已只能听从 CP9 的指挥。虽然冰山大难不死，但是罗宾和弗兰奇被 CP9 抓去了世界政府的重地司法岛，草帽一伙为了营救二人而想着司法岛出发。

水之都的迷宫比较绕，有一些路是回字型，探索的时候要注意看小地图的方向。第一阶段中是路飞一个人战斗，第二阶段则有了桑吉和索隆的帮助，这时会遇到几场强制战斗，敌人都是弗兰奇一家的小弟。战斗中需要注意拿大锤的敌人，他的攻击有几率将我方打至气绝状态。另一种拿火箭炮的敌人攻击范围非常大，建议分散站位来避免被群体攻击。最终众人闯入弗兰奇的家，

把他的小弟们教训了一顿。不过在自己船上，乌索普和路飞赌气以致大打出手，玩家需要控制路飞来战胜乌索普。虽然平时打起来很不给力，但是乌索普作为BOSS还是挺强的，他的HP不到3000，攻击范围很大，所以经常会主动跑到远处再回头攻击，造成下回合我们想攻击就会受到等待时间的惩罚，这里建议把他逼到墙角里打，不仅不容易让他逃走，还可以利用撞墙来提高伤害。在第三街区中，路飞和娜美同行，穿过迷宫后就是与弗兰奇的战斗，可能由于他是半机械人，所以雷属性对他有不错的效果。再连着通过两个敌人很密集的迷宫后结束水之都的剧情。



Stage14 司法岛

推荐等级：Lv29

乘着海列车，路飞一伙来到司法岛，碍着面子的乌索普戴上了一张滑稽的面具，自称是正义战士“狙击王”帮助路飞一伙作战。在正义之门前，一行人破坏了世界政府的旗子，被感动的罗宾终于发出了“我想活下来”的呐喊。与CP9的一番恶战让路飞觉醒了“二档”能力，一伙人终于击败了CP9救出了罗宾，而黄金梅丽号恰好在这里出现，救出了众人。在完成任务后，梅丽号已经残破不堪，火葬梅丽号后，水之都的船工们打造了新的海贼船万里阳光号，弗兰奇作为船工加入草帽海贼团，罗宾也终于真正地成为了众人的伙伴。与此同时，路飞的哥哥艾斯追捕黑胡子失败，被交给了海军本部，一场战争正在酝酿……

进入关卡之前可以看到几个商店，这里推荐多多补给回复道具。在迷宫中的电话虫处可以从仓库里拿道具到身上，从这里开始每个关卡都相当长，不要错过任何一个补给的机会。

关卡开始就是三个连续的迷宫，先是路飞独自闯关，再是索隆、娜美、狙击王三人行动，最后又是路人单独行动。这里的用枪的黑衣敌人会使用光属性的攻击，伤害不俗，用刀的则会使用睡眠属性的攻击，尽量优先解决。走过迷宫后进入和布鲁诺的单挑，需要连续打败他两次，第二次战斗开始时，布鲁诺的能力有小幅提高，路飞的二档能力也会解禁，使用之后可以使用一些二档专用必杀技，威力可观，打起来会轻松不少。回到索隆一行人这边，三人需要走过审判所内部，再爬上司法塔3层，这里有种体型巨大的敌人攻击力相当高，并且是范围攻击，如果不能优先解决的话就尽量分散站位。接下来是索隆与长颈鹿卡库的战斗，卡库没什么特别需要注意的招术，索隆的威压和集中对付剑士类敌人都相当实用。



镜头来到桑吉一侧，他继续在司法塔中探索，穿过第4层后遇到加布拉发生战斗，这个BOSS也比较简单，除了回避率比较高之外没有太多难点，逼至墙角后利用桑吉△键的多段攻击能打出不错的伤害。接下来继续进行索隆和卡库的战斗，打法和之前完全一样。解决掉其他CP9之后，终于到了路飞和鲁奇对决的时刻了，对鲁奇的战斗要连打3次，每一次他的能力都有所增强，第二、三战中可以感觉到他的回避率明显提高，BOSS的血量估算在3000上下，建议把二档留在后面开。击败鲁奇后还有一小段索隆三人的战斗，敌人都是杂兵很容易解决。

另一边，艾斯与黑胡子战斗也需要玩家参与，战斗的结果大家已经清楚，所以随便打打就好。

Stage15 恐怖三桅帆

推荐等级：Lv35

在魔鬼三角，路飞一伙人遇到了骷髅音乐家布鲁克，原来他是吃了黄泉果实而复活的能力者。除了身为骷髅之外，布鲁克还没有影子，原来他的影子被王下七武海之一的月光莫利亚夺走。莫利亚和名医霍古巴克合作夺走人的影子，再把各种尸体制作成僵尸复活。在岛上，路飞不慎也被夺走影子，他的影子用来复活巨大的巨人僵尸奥兹。借助伙伴和岛上其他影子的力量，路飞击败了奥兹和莫利亚。重获影子的布鲁克也作为音乐家加入了草帽海贼团。

刚上岸后是娜美、乌索普和乔巴展开探索，由于三个人的战斗能力都不算太强，加上这里敌人也有所增强，所以这里在快速突破模式中尽量选择没有敌人的路吧。之后切入路飞的视角，这里有连续数个迷宫需要绕，进入洋馆后路变得比较复杂，这里的路多呈“凹”字型，中心部位通常会有宝箱等待。突破一系列迷宫后进入桑吉与夺取他梦想的透明人之间的战斗，透明人本身能力不算太强，不过他会不断地招小僵尸出来帮忙。好在桑吉的大范围招术很多，可以把他们吸引到一起一次性清理。击败透明人后，镜头转到索隆这边，通过不思议的庭院后遇到僵尸武士龙马，布鲁克与他的战斗只要撑够 5 回合即可，索隆和弗兰奇赶到后和他正式开打。这个 BOSS 难度也比较低，只要有索隆在，剑士类敌人都不在话下。

在击败了莫利亚的几名喽罗之后，需要面对莫利亚的终极兵器——巨人僵尸奥兹。玩家需要与奥兹战斗 3 次，阵容分别是索隆 + 乌索普 + 弗兰奇、乔巴 + 娜美 + 桑吉、路飞 + 罗宾 + 布鲁克。乔巴一组的战斗力比较低，但是好在回复能力强，做好打持久战的准备。罗宾的百花缭乱在这里似乎有良性 BUG，可以打出几乎秒杀 BOSS 的高伤害。最后面对莫利亚本人的战斗有些难度，BOSS 会召唤影子出来协助战斗，两人一起攻击的话能造成接近 2000 点伤害，虽然我方三人都是主战力，但是最好让一人负责回复工作，专门喂 HP 和 TP 药协助战斗，避免被 BOSS 和影子双方技能连击秒杀。



Stage16 推进城

推荐等级：Lv45

来到肥皂泡岛要给船镀膜的路飞为了救人鱼凯米而惹到了无能的世界贵族天龙人，海军出动了大将黄猿以及王下七武海之一的巴索洛米·熊来围捕草帽海贼团。不过熊利用自己弹弹果实的能力将众人弹飞到了伟大航路各处。被弹飞到亚马逊百合国的路飞机缘巧合地捕获了七武海之一的海贼女帝博雅·汉考克的芳心。得知哥哥艾斯被关在海底监狱推进城后，路飞在女帝等人的帮助下潜入推进城大闹一番，虽然没有成功救出艾斯，但是也放出了不少被关押的海贼，其中就包括原为七武海的海侠甚平。在甚平等人的帮助下，一干海贼成功逃出推进城，向海军本部马林福多进发。

从这个关卡开始，草帽海贼团的团员都失散于各地，路飞将会和很多强力 NPC 角色一同战斗。玩家无法直接控制 NPC 角色，不过可以帮他们使用道具来回复，由于 NPC 大多非常强力，所以打到这里不免会觉得路飞已经沦为补给单位了……推进城的前几个迷宫中，路飞会和巴基以及 Mr.2 一起行动，途中遇到到小 BOSS 狱卒兽牛牛经常盯着 Mr.2 猛打，玩家只要给他偶尔丢个加血道具就可以猛抽 BOSS 了。在灼热地狱遇到用毒的典狱长麦哲伦，这又是一场象征性战斗，坚持 5 回合内不被击败就会发生剧情。之后需要在快速突破模式中通过灼热地狱、饥饿地狱、猛兽地狱、红莲地狱等地区，同行的伙伴包括甚平、人妖王伊娃以及之前的 BOSS 级角色克罗克达尔、

Mr.1、Mr.2 等等……玩家可以着实体会一把带着 BOSS 去虐杂兵的快感。最后，路飞带着巴基与 Mr.2 再次和麦哲伦交战，麦哲伦的毒伤害不算低，他的必杀技还有范围效果，由于 NPC 只知道无脑进攻，玩家一定要为自己和 NPC 同伴做好回复工作。

Stage17 马林福多

推荐等级：Lv47

为了营救艾斯，海贼四皇之一的白胡子率领自己的海贼团对海军本部马林福多发动了攻击。四皇、七武海、海军大将……故事中几乎所有强力角色都在这场顶上战争中登场。最终虽然众人救出了艾斯，但是面对海军三大将之一赤犬的追击，艾斯毅然站出来帮路飞挡下了一拳，终因被熔岩贯穿身体而死。在众人的保护下，路飞终于捡回一条性命，他决定继续锻炼自己，使自己变得更强大，有能力保护自己最重要的人。路飞和同伴定下了两年之约，等大家变强之后，回到肥皂泡岛再度展开冒险……

这里的推荐等级 47 级很难练到，不过这里还是建议玩家至少在 40 级之后再来挑战。这一关开局就是一场硬仗，路飞需要与克罗克达尔战斗，这次沙鳄鱼的能力得到了大幅强化，普通技能的伤害都经常在 1000 以上，如果近距离被他的散射沙刃 5 发全中的话甚至有被秒杀的危险。如果 BOSS 连续行动两次的话尽量防御并保持自己的血量，剩下的机会再慢慢磨吧。击败他之后进入迷宫的探索，冰面上会遇到很多敌人，不想打的话就观察敌人的东西，趁他们背对玩家的时候溜过去吧。在迷宫中遇到两场战斗，分别是对战月光莫利亚及巴索洛米·熊，这次我们有甚平和伊娃的帮助，打起来非常轻松。遇到鹰眼的战斗比较难缠，鹰眼大部分时间会处于反击状态，一般攻击都会被他反击。建议多使用 TP 药，有机会时直接使用橡胶手枪将其击倒使其无法反击，再连接其他的必杀技。

再次通过迷宫后会遇到海军三大将拦路，虽然这里也是要撑 5 回合，但是一定注意自己的血量，3 人合力攻击伤害很高，血不满的话有可能被秒杀。5 回合后白胡子会加入战斗，这里需要再撑 5 回合，有白胡子吸引火力后，生存就不成问题了。来到海军本部后救出艾斯，艾斯会作为正式成员加入，之后有两场 BOSS 战要打。首先对阵海军大将青雉，BOSS 的攻击有一定几率将人冻结，由于冻结后有伤害加成，之后有可能将被冻结的人秒杀，所以这里建议保持血量在比较高的水平。最终 BOSS 赤犬是块难啃的骨头，他的血量很多，玩家在看到他蓄力时最好选择防御，避免一次失去太多 HP 来不及回复。这两名 BOSS 利用属性攻击都有一定的效果。



玩后感

作为粉丝向游戏而言，本作的内容算是相当丰富，故事中的关键桥段、重要场面都有收录，一些经典镜头还有 CG 播出，不过总体而言还是会觉得语音较少，也缺乏图鉴、目录等带有收藏性质的内容。游戏的很多细节做得非常到位，如在不同的故事中，角色所穿的衣服也会和动画中保持一致，还有战斗中 HP 低时角色身上也会变得破破烂烂等，虽然不太容易注意到，但是也是相当能讨好玩家的设计。从游戏性的角度讲，游戏的主线内容比较单薄，场景之间的等级跨度非常大，逼得玩家不得不去支线迷宫中刷经验刷装备，好在支线迷宫数量相当多，内容也很长，足够玩家刷上一段时间。游戏的难度比较别扭，初期几个 BOSS 的难度极高，尤其是几个三千左右血量的敌人需要路飞一人单挑时，不去狂练几级很难打过去，后期来到伟大航路后，我方角色的属性和装备都有不小的提高，结果发现 BOSS 还是三、四千左右的血量……

烧录卡新闻站

栏目主持：酶潞潞　文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：	GBA Link Zip 2
生产厂商：	EDIY
适用主机：	GBA
存储容量：	128Mb/256Mb/512Mb

在GBA Link Zip出现之前，EDIY只是靠开发盗版烧卡器闻名于玩家的烧录卡小组，甚至在GBA Link发售后，许多人更是坚定了这一观点：EDIY确实只适合做盗版游戏的烧卡器。然而EDIY最后用事实证明了他们不但可以做出烧卡器，而且还能开发出一流的烧录卡，GBA Link Zip独有的压缩功能在当年获得了一致的好评，但我们之前介绍GBA Link Zip的时候也提到过，GBA Link Zip本身的方案并不成熟，耗电量极大，和同类的烧录卡相比续航要减少将近2个小时，这对于以便携续航久为特点的掌机来说，有些无法接受。显然EDIY也知道GBA Link Zip的这项缺点，所以在后期的研发上，他们开始着重改善烧录卡芯片的电路设计，最终树立了EDIY金字招牌的GBA Link Zip 2横空出世了。2代比起1代最大的改进在于续航时间的增长、解压时间的缩短和实时时钟的加入，这三项改进对于GBA Link Zip 2的整体提升是显而易见的。首先在续航时间上，其采用了压缩技术的ROM，实际的游戏时间已经可以达到8个小时以上，追平了当时烧录卡的普遍续航水准，比起盗版卡9个多小时的续航也不遑多让。其次在ROM解压速度上，GBA Link Zip 2缩短了50%以上的时间，一个32Mb的游戏，在1代上解压大概需要15秒的时间，而2代解压完这个游戏只需要6～7秒，而更大一些的游戏，譬如128Mb的《最终幻想战略版》在1代上的解压时间要一分多钟才行，而2代仅仅用20多秒即可解压完成，这种速度的提升，对烧录卡体验有了质的改变，由此也让更多之前无法接受ROM压缩功能的玩家，认为ROM压缩不再鸡肋。最后，硬件的实时时钟引入，保证了《口袋妖怪》、《我们的太阳》等一系列含时钟功能的游戏的可玩性，从根本上弥补了1代设计上被人诟病的问题。除此之外，EDIY还顺应大势，将原先的打印机接口烧卡器改成了USB接口烧卡器，这样一来，GBA Link Zip 2的烧录时间也比以往有了很大的提升，128Mb的游戏烧录时间从原先的6分半缩短至了2分半，提升了60%有余，而小一些的游戏基本在一分钟就能搞定，由此获得了玩家极大的好评。可以说，GBA Link Zip 2是EDIY转折性的产品，EDIY的开发能力得到了公认，2代全面改善1代产品的问题，更是让玩家们认可了EDIY小组谦逊、严谨的工作态度，可惜这一次惊喜十足的改变成为了EDIY小组最后的辉煌，NDS时代的DSLink虽然在短期内获得了极大的关注，但因为后期产品本身的设计缺陷和R4的诞生，最后还是逐渐被玩家所忘记，不过GBA Link Zip 2作为EDIY小组的经典，将会留在每一个GBA老玩家的心里。



▲GBA Link Zip 2继续采用铁盒包装，和EWIN同一制造商的卡带模具也让GBA Link Zip 2的外壳工艺得到了玩家的好评。



圣诞过后就是元旦，转眼间进入2013年，一个全新的纪元，新年新气象，各位手上的周边是否已经开始染上岁月的沧桑了呢，如果是的话，大家不妨借着新年的清风，为自己爱机重新再打扮一翻吧！

《动物之森》主题3DS LL收纳软包

品名：ポッシュムショルダー for ニンテンドー3DSLL どうぶつの森
出品：Nintendo
对应机种：3DSLL
官方价格：1450日元

任天堂招牌游戏之一《动物之森》时隔多年终于在3DS平台上推出其续作，原本就已经相当丰富的游戏性，加上3DS的邂逅通信等新要素，人气自然是居高不下，虽然万恶的任天堂又开展了饥饿营销的策略，一直都限制出货量，搞到FANS们怨声载道（不过官方则解释为元件不足），不过该埋单的也还是要埋单啊。新年伊始，任天堂也借《动物之森》的人气推出了一大堆主题周边，比如这款软包，就很有游戏本身的韵味，简约而富有内涵，柔软的材质能呵护各位的3DS LL的每寸肌肤，配备的长挂绳也更方便携带外出。





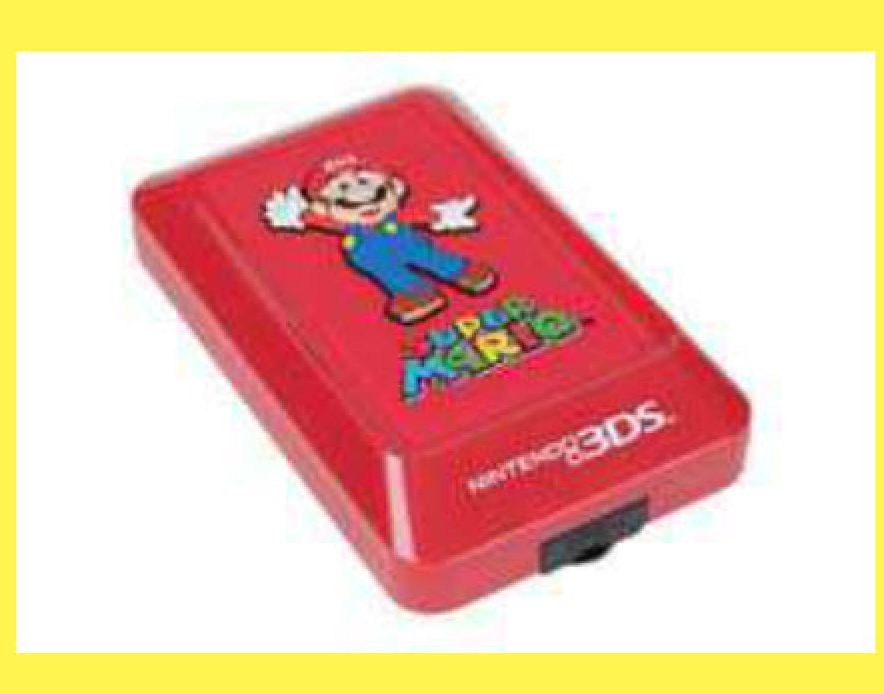
《超级马里奥》主题时髦收纳盒

品名：Super Mario Vault Case for Nintendo 3DS
出品：Power A
对应机种：3DS
官方价格：19.99美元

此为本辑周边推介栏目最值得入手的东西，鲜红色的外表，任天堂首席明星马大叔图案，还有3DS的LOGO，这些元素组成了相当抢眼的外形。材质方面，外层鲜红色的外壳使用防弹胶制造，固若金汤，内部则是厚厚的硅胶层，防震性能一流，且不会伤及3DS那脆弱的表面。本品优点多多，硬要挑骨头的话，大概就是款式暂时只有一种，没有选择的余地，喜欢路易或者碧奇公主等其他角色的朋友可能要等一等了。价格方面，虽然不是很便宜，不过20美金还算可以接受的范围内。







《动物之森》主题3DS LL收纳盒

品名：ボックスケース for ニンテンドー3DS LL とびだせ どうぶつの森
出品：Nintendo
对应机种：3DSLL
官方价格：840日元





前面已经介绍了一款3DS平台《动物之森》的周边，现在再来一发，同样是任天堂官方出品，既然能叫做盒，那么防护性能肯定是比上面的软包要高出一截，盒内的空间充足，在3DS LL装备了额外的保护壳情况下也能放得进去，盖口采用了软磁锁的设计，收放更加自如。

PSV专用直立支架外壳

品名：Media Stand Kit for PlayStation Vita
出品：Power A
对应机种：PSV
官方价格：16.99美元

Power A近期推出的另一款周边，设计很特别的支架外壳，总体就是一个线条优美的环，为了避开本来就很紧凑的PSV各种功能键和接口，用料看上去相当的少，但又很好地保护到那些最容易受伤的部位，犹如女性的比基尼泳衣一样，呈现出若隐若现的危险美。底部有活动机构，展开后就能成为支架，方便玩家用PSV来观赏影片，挂绳和屏幕清洁布这两种附属配件虽然不值什么钱，不过也能让人感受到厂家的诚意。或者会有朋友觉得本品会很脆弱，请放心，金属制外壳的防护性能有着绝对的保证。





PSV专用25合一周边套装

品名：PS Vita 25 in 1 Luxury Kit
出品：CTA
对应机种：PSV
官方价格：29.99美元

CTA出品的周边套装，内含的配件：收纳包一个、握把一个、水晶壳一个、白色PSV小挂饰两个、耳塞一对、长短挂绳各一、单头转双头音频转接线、PSV游戏卡带收纳盒七个、屏幕贴膜一套、PSV数据线一条、屏幕清洁剂和清洁布各一、家用电源适配器和车载电源适配器各一，此套装可谓要什么有什么，并且只需要30美金（人民币240元左右），刚购置新机的朋友可以考虑入手一套。







掌机市场扫描

酷洛洛最近入手了台红黑3DS LL当做给自己的圣诞礼物，不过回头想想，现在3DS才1000多一点，搞不好买3DS比3DS LL划算呀。不过怎么说都好，现在这段没破解的时间，最适合就是我们入手主机了。

栏目主持：酷洛洛



按照惯例，圣诞和新年的两个旺季后之后，属于我们民族的年末商战（以及接下来一个多月将让我们感到折磨和欣慰的公司年会、期末考试、春运、春节）正式拉开帷幕。不过如今和往年相比早已不可同日而语，正版逐渐成为了市场的主流，从前消费者和玩家共同打造的庞大市场变成了一部分可以接受正版的玩家和纠结着钱包与喜好犹豫不决的玩家，规模可想而知。商家们也顺应时代渐渐分成了两个流派，老派的“坐商”以及新派的“淘宝商家”。前者历史悠久（10年或更久），或是盘踞一些城市的大型卖场，历来是节日期间的市场王者；后者凭借资金和物流优势紧跟时代，让玩家少花了一些钱的同时对刷信誉有着不俗的执念，两者如今都已经处在了缓慢衰退的阶段，守护好自身的一亩三分地等待下一次机会的出现成为了双方的共识。玩家们最关心的主机及其周边的价格则是这二者正慢慢向一个方向趋同，“电商”在慢慢提价以应对增长的网络平台经营成本，“坐商”降低利润满足玩家们“淘宝这个游戏才买XXX元”的意见。这样的趋势在2013年将会继续成为市场的主旋律。

PSV目前依然以港版主机为主，价格在1500元左右，3G版本价格进一步下调，但是性价比依然处于劣势。值得一提的是欧版的白色《刺客信条Ⅲ 自由使命》同捆版主机大多被商家拆卖，主机1700元，游戏加4G存储卡售价290元，如果是一些已经拥有PSV的玩家，想玩《刺客信条》同时又想在另一个服务器上注册账号（需要多一张记忆卡），可以考虑这个性价比不错的组合。3DSLL 方面因为如今破解几乎无望，上一代统治市场的神游版本完全沦陷，1700元等着玩中文版游戏的结果恐怕会比之前的美版玩家更加悲催。



各位玩家们新年快乐，世界末日已经安全度过，2013年大家也要吃好喝好玩好。3DS和PSV已经上市这么长时间了，破解进度依然缓慢，还停留在烧录卡和运行PSP的ISO上，不过大家似乎也都逐渐习惯了这种情况，不过中文游戏太少这是个硬伤。

PSV的价格应该基本跌到底了，这价格对于商家来说已经无所谓了，但是对消费者来说是十分友好的，全新的机器价格不到1500，二手充新的更是低至1000左右，但是由于正版游戏较贵，而且没有什么特别吸引人的大作，销量很不乐观。反倒是PSP还在坚持，不少小店的主要掌机仍然是PSP，价格也很便宜，900左右可以配个套装，不过翻新机泛滥，买的时候要自己多注意一点。

作为次世代掌机，3DS的价格简直低得令人发指，1000出头，哪个掌机有这么便宜过。这马上要过年了，学生玩家们存好压岁钱吧。3DS LL保持在1400以上；神游版的大约1650左

右，虽说比较贵但是内置两款正版游戏。整体说来，去年掌机市场非常恼火，销量和家用机没法比，希望今年能有所改观吧。配件方面没有变化，还是老样子，具体见报价吧，可能过年期间由于运输问题会有一些浮动。



2012年12月22日，随着清晨射进窗户的第一缕阳光，根据古代玛雅人的历法，地球正式进入了一个全新的纪元，同时，流传多年的末日假说也不攻自破。

WiiU正式上市，日本PS2停产，代表着电视游戏业界也正更新换代。眼下PSV正和3DS正打得火热，新一代的PS和Xbox主机还没冒泡，WiiU暂时无敌最寂寞，新世代的电视游戏产业又会是怎么个走向呢，还需要时间去验证。回来看看2012年最后半个月的掌机市场行情，前有圣诞后有元旦，PSV各版本的价格均有小幅度的上升，涨幅平均40，黑色港Wi-Fi差那么一点就回到1500时代，不过相对的，商家推出的各种优惠活动一定程度上抵消了这么几十块的升幅，但代价是塞你一堆不好看也不好用的乱七八糟的周边，所以一定要在这段时间买PSV的朋友，那几十块就当红包送出去吧。

任天堂社长岩田聪表示3DS在日本的销量已突破1000万，全球则是2500万，接近两年时间获得了这样的成绩还是可喜可贺的。圣诞期间神游3DS XL在上海搞了次小型的体验活动，因为有各种礼物赠送，比如环保袋啊海报啊雨伞啊之类，还有漂亮的姐姐手把手和你一起体验，所以有大批任饭到场“抢劫”，场面也挺热闹的。3DS行情方面，和PSV不同，3DS各型号的价格在这段时间并没有明显变化，该这么多钱还是这么多钱，各位可放心购买。




▲神游3DS XL上海体验展。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1070	1110	1480	900	40	60	100
北京	绿洲电玩	1030	1050	1400	880	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	900	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1180	1495	990	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1480	850	80	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1580	950	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1150	1250	1550	950	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1150	1550	900	60	110	180

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1490	1695	120	175	295	470
北京	绿洲电玩	1500	1750	130	230	350	520
上海	新亚电玩	1500	1900	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1490	1680	120	190	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1450	1780	140	190	300	500
安徽合肥	大拇指电玩	1580	1780	120	175	320	480
广西南宁	光派电玩	1480	1900	150	220	340	560
福建厦门	玩高数码电玩	1480	1650	150	200	320	500





终极军团



◆Capcom◆ACT◆2012年11月22日◆日版

[SP]データポストギャンブル（上级）

目的	开启正确的数据柱
敌	シドセパイア/ボルセパイア/レイビー/クラッティス/ボルクラッティス/其他
场所	砂漠の骨
报酬	1000P
经验值	500
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用必杀技击倒敌人5个以上/无伤完成任务

任务攻略：由于每次开启数据柱后出现的目标都是固定的，因此有了攻略以后这就是最适合刷素材的任务，全程甚至可以一枪不开。关卡分为两个区域，每个区域有10个数据柱，各开启4个出素材的数据柱后即可完成任务。数据柱的位置与开启后出现的目标都在图中和表中进行了注解，其中蓝色代表素材，红色代表敌人。完成挑战规则后，以后来这个任务只要直奔蓝色的数据柱开启后即可迅速过关。挑战规则中用必杀技击倒5个敌人，只要打开第一个区域的1号柱和4号柱，用必杀技和协力必杀技消灭就足够了，5号柱也可以用来做万一不够时的候补。



区域1	出现目标
1	ウンディープ幼体×1
2	红矿石、红玉
3	紫矿石、紫玉
4	ジエネッサ×2、ボルセパイア×2
5	レイビー×2
6	翠矿石×2、翠玉
7	黄矿石、黄玉
8	ウンディープ幼体、レイビー
9	翠玉、金块（小）、黄玉
10	苍矿石×2、苍玉

区域2	出现目标
a	金块（小）、紫矿石
b	ウンディープ幼体×2
c	クラッティス
d	ドンギウム结晶、紫矿石
e	黄矿石、苍矿石
f	黄玉、サイクロギア
g	翠矿石、红玉、紫矿石
h	ジエネッサ、シドセパイア
i	ボルクラッティス
j	红矿石、翠玉、クラティウム结晶

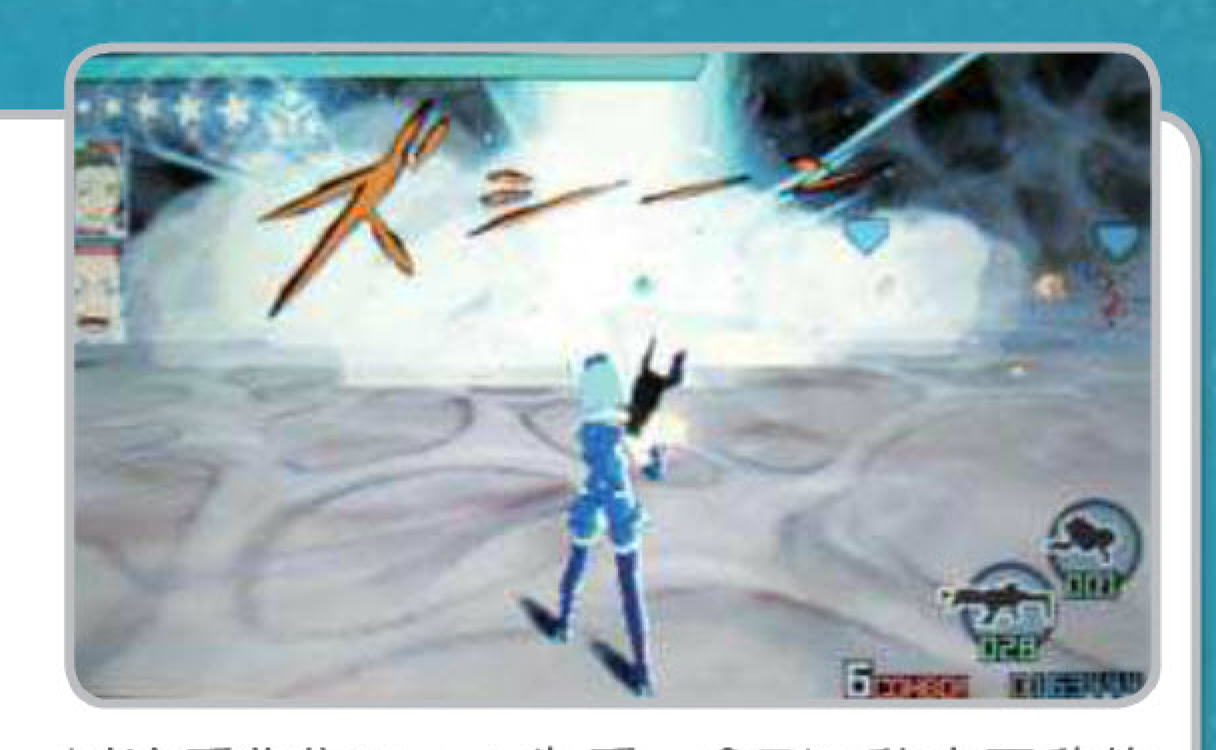
[SP]ジェムの力に酔いしれる（上级）

目的	全灭敌人
敌	シドセパイア/雪贼全种/クラッティス/ドンゴ/ライガルドロックス/其他
场所	砂街
报酬	2000P

经验值	1500
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	ジェム出现
挑战规则	完成任务/使用必杀技5次以上/伤害100以内完成任务

任务攻略： 这是惟一在单人模式中会出现ジェム的任务。ジェム是一种橙色的小盒子，一般在对战模式中才能看到，会以素材的样式显示在小地图上。当角色获得ジェム后，就能得到各种各样的附加能力，例如15秒内全身无敌、攻击力提升、体力全回复、30秒内弹药不减等等。而这个任务看似难缠，其实只要利用ジェム的力量就能轻松达成。

主武器选择机枪用来对付雪贼，虽然后期会出现大量AK，但实际上前期的雪贼才是惟一有可能让玩家损血的地方，副武器选择卫星炮。开场用卫星炮歼灭面前的重装步兵，等画面下方的ジェム提示出现后，就以注重收集ジェム为重。拿到15秒内无敌的效果后，可以去清理一下杂兵，其他效果还是谨慎行事，卫星炮和必杀技留着收拾重装步兵。当获得30秒内弹药不减的效果后——恭喜你，现在可以用卫星炮尽情清场了。注意从区域1转换到区域2时，ジェム的效果也是可以保留过去的，因此清完雪贼后如果没有弹药不减的效果，就收集场上的所有ジェム，刷出这个效果来。这个任务其实说重点，就是用卫星炮配合弹药不减的效果远程轰杀敌人。



文：海月真冬

3DS

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

◆Pokemon◆RPG◆2012年11月23日◆日版

金币之森（ポケの森）

价格	150日元
层数	10F
推荐度	中
敌方进化	可进化
陷阱	无
怪物屋	无
商店	有

出现精灵： 毛球蝠，哥特姆，小电蛛，钢钻鼹鼠，鬼棺亡灵，废箱怪，复合齿轮，鬼重甲，手刀超人

推荐前期进入，虽然捡到的金币几乎都是个位数，但积攒下来也不少，而且也可以捡到一些道具。最关键的是，那些最终进化型的精灵是睡着的，就算路过也不会吵醒他们，所以不必担心被他们秒杀，可以安心捡钱和道具。后期如果想找那些睡着的精灵练级也是可以进入的。



藤藤公园（つたつたパーク）

价格	150日元
层数	15F
推荐度	低
敌方进化	可进化
陷阱	无
怪物屋	无
商店	无

出现精灵： 藤叶蛇，菜冠猴，草冠猴，挟木小子，擎钢力士，草叶蚕，叶茧蚕，叶娘蚕，愣头蜥蜴，投球菇，球桶菇，毒斗蛙，凶斗蛙，功夫鼬，大师鼬，节蜈蚣，轮蜈蚣，大角蜈蚣，小叶棉，妖精棉，金香娃娃，金香仙子，废袋怪，废箱怪，叶精灵





这个迷宫的意义主要就是让藤叶蛇加入，此外还有各种草系精灵，并在最高层拿到草之图章。

水色海滩（みじゅいろビーチ）

出现精灵： 乌帕，沼王，月精灵，水精灵，小球獭，水冠猴，水冷猴，音波蝌蚪，练声蟾蜍，高音蟾蜍，太古龟，坚甲龟，蓝绒

价格	150日元
层数	15F
推荐度	低
敌方进化	可进化
陷阱	无
怪物屋	无
商店	无

鸭，湾天鹅，佐罗亚，佐罗亚克，玛丽露，玛丽露利，长翅鸥，大嘴鸥，元祖鸟，霸空祖鸟，手刀兵士，手刀超人，毛头战鹰，豪武战鹰，蛋壳秃鹫，小角龙

本迷宫的意义主要是让小球獭加入，也方便收服其他各种水系精灵，并在最高层拿到水之图章。



闪闪发光的土地（ぴかぴかランド）

价格	150日元
层数	15F
推荐度	低
敌方进化	可进化
陷阱	无
怪物屋	无
商店	无

出现精灵：皮丘，皮卡丘，小山猪，长毛猪，猛犸猪，草叶蚕，叶茧蚕，叶娘蚕，电飞鼠，小电蛛，电狼蛛，电斑马，雷斑马，节蜈蚣，轮蜈蚣，大角蜈蚣，雪熊宝宝，冰须熊，雷精灵，寄岩蟹，岩宫蟹，弗里基奥

此迷宫的意义基本就是让皮卡丘和皮丘加入，以及雷精灵、猛犸猪、冰须熊等，并在最高层拿到电之图章。



修行之山（修行の山）

价格	200日元
层数	20F
推荐度	高
敌方进化	可进化
陷阱	无
怪物屋	无
商店	无

出现精灵：毒斗蛙，凶斗蛙，挟木小子，擎钢力士，双柱力王，愣头蜥蜴，兜帽蜥蜴，功夫鼬，大师鼬，痞鳄鱼，富贵猫，雷斑马



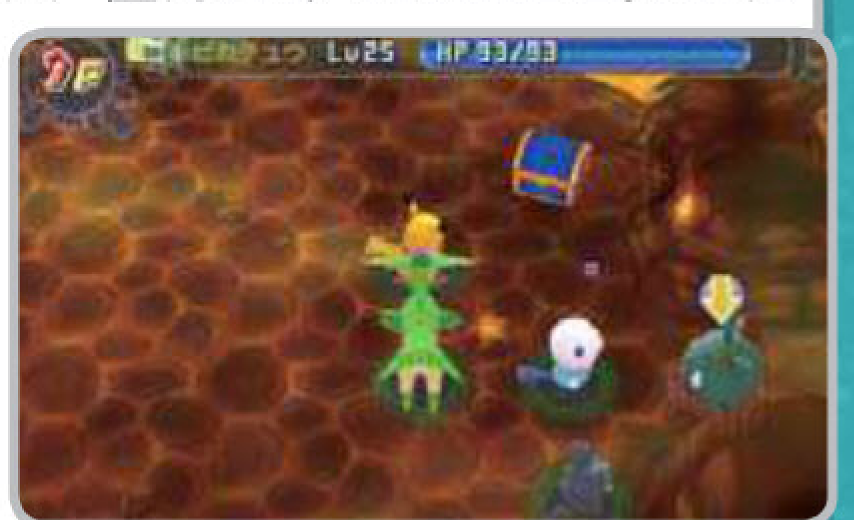
在这个迷宫中使用技能，技能会成长得更快，且会大量出现提升技能熟练度的地板和需要在道场使用的各类秘诀，想快速锻炼技能的话，一定不能错过这个迷宫。

技能宝藏（スキルトレジャー）

价格	200日元
层数	15F
推荐度	中
敌方进化	可进化
陷阱	无
怪物屋	无
商店	无

出现精灵：地滚岩，节蜈蚣，寄岩蟹，废袋怪，钢齿轮，烛光灵，小角龙，菜冠猴，火冠猴，水冠猴，警戒鼠

虽然迷宫名叫技能宝藏，但宝箱并不如想象中的多，出现的口袋妖怪没有亮点，值得去探寻的就是各类进化石和进化道具，如果觉得有必要的话可以下载这个迷宫。



牙龙宝宝岩石（キバキバロック）

价格	150日元
层数	15F
推荐度	低
敌方进化	可进化
陷阱	无
怪物屋	无
商店	无

出现精灵：光精灵，月精灵，宝贝龙，甲壳龙，血翼飞龙，毛球蝠，爱心蝠，沙鳄鱼，痞鳄鱼，流氓鳄，愣头蜥蜴，兜帽蜥蜴，哥特姆，哥特米尔，哥特塞尔，牙龙宝宝，棘飞龙，蛋壳秃鹫，小角龙，手刀兵士，佐罗亚，梦纳，姆夏纳

和其他主角相关迷宫一样，该迷宫的意义主要是让牙龙宝宝加入以及收服其他精灵，并在最高层拿到龙之图章。



变色龙集市（カクレオンのバザー）

价格	200日元
层数	20F
推荐度	高
敌方进化	可进化
陷阱	无
怪物屋	无
商店	有

出现精灵：伊布，卷尾猫，眺望鼠，音波蝌蚪，奇拉米，蓝绒鸭，电飞鼠，毛头战鹰

迷宫中会大量出现变色龙的地摊，贩卖各种技能机器，此外还能捡到各类初始形态的礼物，小几率会捡到属性礼物，可以说来一趟收获丰富。且该迷宫出现的精灵都相当弱，前期就可以进入，不过需要注意的是如果想购买技能机器，最好带上充足的金钱。



最强的山道（最强の山道）

价格	250日元
层数	60F
推荐度	中
敌方进化	可进化
陷阱	无
怪物屋	无
商店	无

出现精灵：除了三头龙外的所有目前为止出现的精灵的最终进化型（不会出现没有进化链的精灵，也没有传说中的精灵）

这个迷宫出现的精灵等级都相当高，而且是最终形态，所以实力非凡。如果此时你已经把能力都刷得很高，等级也不低的情况下可以进去尝试，否则还是不要冒险了。在该迷宫中会出现追加迷宫专用道具不屈之证（ふくつのあかし），作用是提升持有者30点特防。不过需要注意的是，该迷宫中的精灵都不会成为同伴。





3DS

新・超级马里奥兄弟2



◆Nintendo◆ACT◆2012年7月28日◆日版

《新・马2》的第4弹DLC在12月21日放出，至此游戏共推出了10个关卡包（包括之前免费赠送的），每个关卡包售价皆为200日元、内含3个固定关卡，本作的DLC也就到此告一段落。

“发现！不可思议的冒险”包

难度：★★★☆☆

场景中隐藏着众多的机关和暗道，道路分支也是极为繁多，玩家一开始免不了要花些时间细细探索每一个砖块和水管，寻找最为合适的路线。





“地狱的铁人赛跑”包

难度：无法预测

迄今为止难度最高的关卡，场景中没有任何强化道具或金币（金币只能靠过关时的剩余时间兑换），不单单马里奥是一触即死，数量众多的敌人和恐怖的机关都让本关堪称“地狱”，能够顺利通过的就是强者！





游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

鸟冬

钢普拉爱好者的盛会——“钢普拉巡回展2012”举行





2012年的钢普拉巡回展于11月在在秋叶原举行，展会上除了陈列了最新最全的高达模型外，还展示了新技术和高达模型融合的多处看点。

展会上最值得注目的就是“RG Z高达”，这款模型有着1/144的比例以及极高的可动性，可实现不用替换零件的完全变形。另外会场上还专门准备了一块巨大的屏幕，参观者可从屏幕演示的动画中体验到1/1的“RG Z高达”变形过程。



新技术方面有投影连接映象以及全息两项技术分别和高达模型的融合，其中投影连接映象是在立体的物体上投射各种带有颜色的影像，从而让物体看上去像产生了变化的技术，和这项技术融合的是一架纯白的元祖高达，投影还原了元祖高达模型各个时代的涂装，演示了钢普拉进化的历史。而全息技术的融合则是在高达模型上用全息影像制造出各种效果，其中包括了在独角兽高达身上投射出绿光，用来模拟精神框架发出的光辉，还有在神高达和师匠高达身上投射出火光，从而实现了两架机体的激烈对决。



▲投影连接映象与元祖高达的融合。

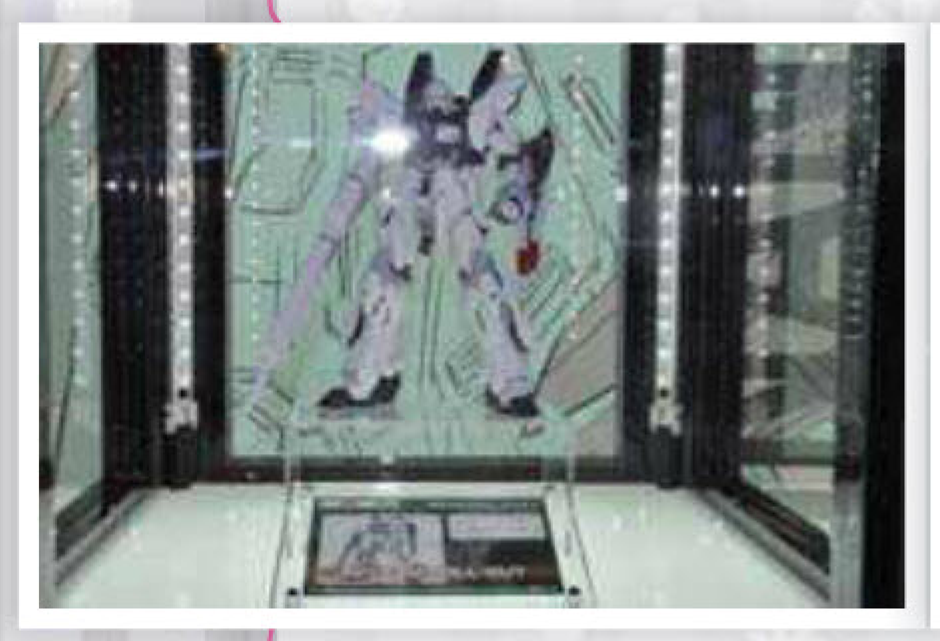


▲用全息技术还原的独角兽高达将葛兰雪与拟・阿卡马连接的一幕。



▲用全息技术还原的神高达和师匠高达之间的对决。

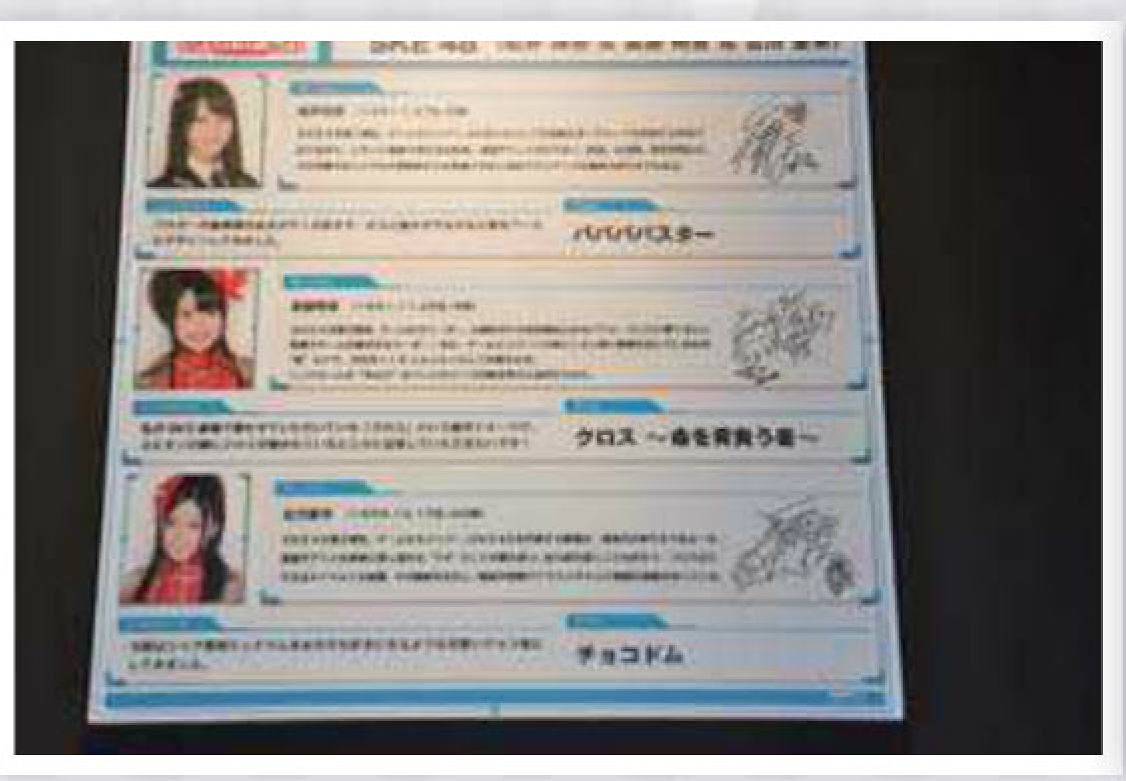
展会上当然还少不了模型的展示，包括了已经涂装好的模型陈列以及即将发售新商品专柜，展示的模型中还有演艺圈名人亲手设计的机体，其中包括了偶像团体SKE48和Hello Project的成员等。

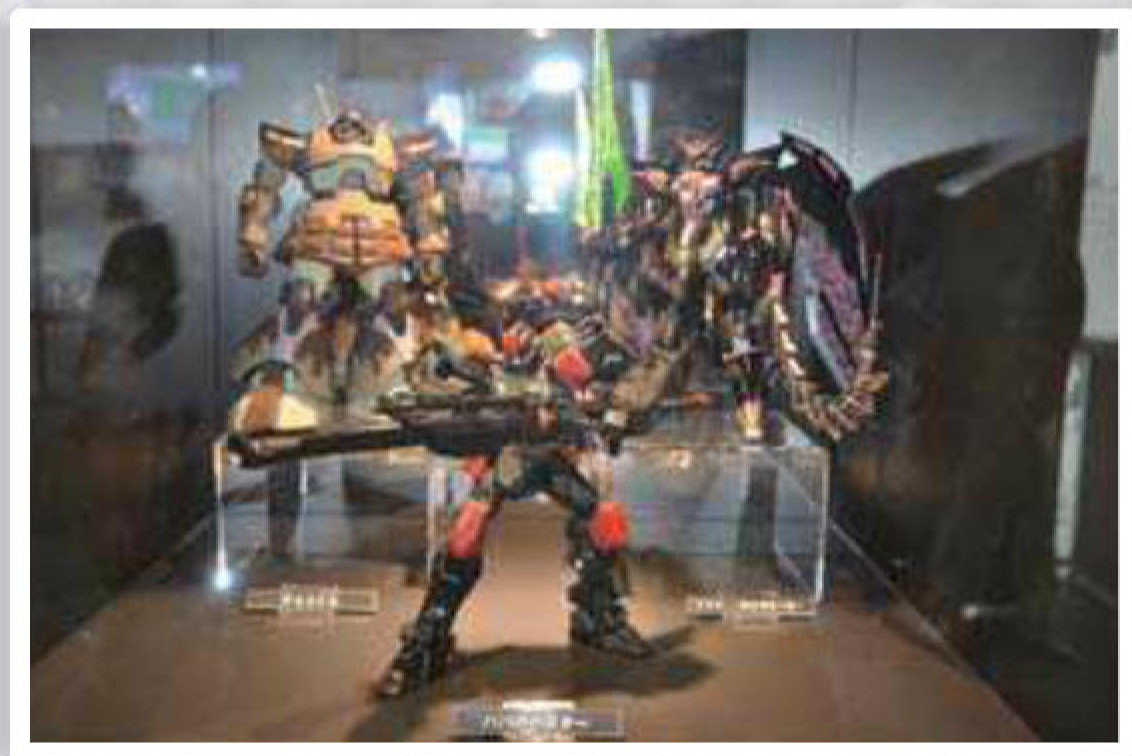






▲即将发售的新商品。





▲SKE48成员设计的高达模型，分别是松井玲奈的原创色暴风高达、高柳明音的Cross（SKE歌曲）风格艾比安、古川爱李的巧克力大魔。

▶Hello Project嗣永桃子的桃子版铁球和真野惠里菜的圣诞扎古。





比《逆转裁判》更像《逆转裁判》的作品？《雷顿教授对逆转裁判》发售纪念活动

白菜提供



▲巧舟先生。



▲竹下博信先生。

11月29日，在东京都江户川区的GAMESMAYA店内，举办了一场3DS游戏《雷顿教授对逆转裁判》发售纪念活动。《雷顿教授对逆转裁判》是Level-5的"《雷顿教授》系列"与Capcom的"《逆转裁判》系列"的合作作品。在作为舞台的迷宫都市里，两起神秘的事件相互交错，雷顿教授与成步堂龙一将通过解谜与法庭战斗来探明事实的真相。当天的活动中，请到了《逆转裁判》部分的导演巧舟先生以及Capcom的制作人竹下博信先生，在大量FANS面前，进行了脱口秀和签名会。

在脱口秀的环节里，巧先生披露了本作的制作秘话。当竹下先生要求巧先生对游戏的内容进行说明介绍时，巧先生简洁地回答道"这是雷顿教授与成步堂君携手努力奋斗的故事"。"大家能够亲自去玩一下才最好不过。"笑着这样说的巧先生，展现出非凡的自信。他表示游戏内容非常有气势，只要开个头，就足以吸引玩家一鼓作气冲到最后。

关于自己负责的剧本部分，在雷顿教授与成步堂君协力，或是偶尔进行对决之时，巧先生为了展现出雷顿教授有趣的一面，似乎也下了很多工夫。另外本作的世界观是"魔法存在的世界"，在这样的世界里裁判将会如何进行，是值得注意的地方。

虽然当天Level-5社长日野晃博先生缺席了活动，但他也托人带来了口信："《雷顿教授对逆转裁判》是抱着为了充分发挥巧先生这一杰出创造者的才干的想法，而与Capcom一起协力完成的作品。"另外日野先生还说："也许这么说Capcom会生气，但我认为本作是比之前任何一作《逆转裁判》都更像《逆转裁判》的作品。"当这句话被念出来时，会场的观众都禁不住发出惊叹之声。面对这样爆炸性的发言，巧先生回应道"有种以往的工作被全盘否定的感觉"，让会场陷入爆笑之中。

接下来进入对巧先生提问的部分。面对"巧先生如果能使用魔法的话，希望是怎样的魔法？"这一问题，以"讨论正经的可能性"为大前提，巧先生给出的答案是用减缓时间流动的魔法加长游戏的制作时间。"如果这样都还来不及的话，就停止时间然后跑路吧。"然后问到对巧先生影响深刻的游戏或小说时，巧先生列举了"《布朗神父》系列"和"《亚爱一郎》系列"等世界著名的名作推理小说系列。在谈到剧本制作的话题时，巧先生表明为了集中在故事方面，







▲巧先生与竹下先生像相声一样的对话炒热了现场气氛。

曾将角色的名字更改为容易记忆的名字，又或是删减登场人物的数量。他还说关于这次合作的一大难点，是统和两部作品的画风。在TGS2012的舞台活动中日野先生也曾说过调整两边角色的身体比例非常麻烦，而担当Capcom美术监督的涂和也先生这次似乎也非常够呛。

脱口秀环节结束后，现场举办了猜拳送礼大会以及签名会。巧先生与竹下先生也与来到现场的FANS进行了愉快的交流。



▲由涂和也先生描绘的本作插画。非常符合他柔美的风格。







▲猜拳获胜的人会得到签名海报一类的礼品。（这要作弊太简单了吧！）

《写真女友 亲吻》体验会报告

胧月 提供





2012年12月28日，东京“秋叶原电器室外节日2012 WINTER in 新宿”的活动会场上，召开了PSV游戏《写真女友 亲吻》的体验会。会场设置了5个试玩台，还有与女性角色们等身大的立板以及动画版海报，现场观众还可以观看长达7分钟的大容量最新宣传视频。体验会开场的半个小时前就排起长队，看来广大《写真女友》的粉丝对新平台上的本作报以厚望。每次试玩只有5分钟时间，不过可以看出游戏在加入了陀螺仪等新功能后，体验乐趣相比PSP版大有进化。此外，会场还配送能与新见遥佳合影的AR卡片，利用该卡片，玩家可以用PSV拍出自己与虚拟角色的亲密合照，非常吸引人。





▲附送的AR卡片图示，正式版游戏里应该也有类似噱头。



栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2



◆Gust◆RPG◆2012年11月29日◆日版
◆白金难度：4◆白金所需时间：约30小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



白金综述

本作的奖杯绝大部分是跟剧情相关的，除了分支结局奖杯之外，其他大部分奖杯都能在完成真结局的途中解锁，另外小部分是跟结局无关，但都可以一周目之内全部完成。关键是要注意触发这些事件的时机，个人建议在一、二周目之内白金。特别是没接触过PS3原作的玩家建议打二周目，因为一周目白金对事件触发的时机和顺序比较讲究，打二周目的话，可以先把跟真结局无关的奖杯以及普通结局的奖杯都完成掉，第二周目开始专心跑真结局，顺便用S/L将其余的结局都完成即可。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	全トロフィ-取得	获得除了这个奖杯以外的所有奖杯
铜杯	日常风景	观看OP剧情
铜杯	怪力お姐さん	与梅尔维亚相遇
铜杯	闪光のように	触发被斯特尔克解救的剧情
铜杯	お嬢様の口ゲンカ	触发跟咪咪吵架的剧情
铜杯	予想外の大物！	触发与罗罗娜相遇的剧情
铜杯	大量发生！	第一次制作出ちむ
金杯	悲しみの再会	了解到母亲的下落
银杯	ぬいぐるみでした	发现帕梅拉的真相
银杯	昔驯染みの四人	触发萝萝娜的事件“ロロナのアトリエ・现在”
银杯	酒乱传说再び	触发蒂法娜的酒乱传说事件
金杯	フェスティバル	顺利举行丰渔祭
银杯	まだまだ子供	触发翠翠和特特莉拥抱的事件
银杯	オレが守る！	基诺学会最强技能
银杯	油断	梅尔维亚和翠翠陷入困境
银杯	贵族として	受到咪咪的鼓励
银杯	マクヴェリオン爆诞！	马克启动巨型机器人事件
银杯	これがぬし？	触发将ぬい钓上来的剧情
银杯	ノ-マルエンド	达成普通结局
铜杯	バッドエンド	达成坏结局
银杯	二つの师弟关系	达成基诺结局
银杯	约束を果たしに	达成梅尔维亚结局
银杯	二人の最强冒险者	达成咪咪结局
银杯	天才科学者の新たな旅立ち	达成马克结局
银杯	先生はどっち！？	达成萝萝娜结局
银杯	女二人に围まれて	达成斯特尔克结局
银杯	最强のお仕事集团	达成ちむ结局
金杯	炼金料理のお店	达成炼金料理店的结局
金杯	トゥル-エンド	达成真结局

难点奖杯打法



フェスティバル



与真结局无关的奖杯，丰渔祭的触发时机是在第五年6月1日之后，任何一天回去特特莉的工作室就会触发皮特上门要求特特莉帮忙召集女士的剧情，触发这个FLAG之后60天——即两个月之后同一天，丰渔祭就会举行。这60天之内只要跟梅尔维亚、翠翠、帕梅拉、咪咪、萝萝娜、库迪莉娅、菲丽对话一次即可，其中梅尔维亚、咪咪、萝萝娜三人的交友值要在60以上，库迪莉娅要先邀请了萝萝娜才会接受邀请。之后要注意丰渔祭举行的当天必须回到特特莉的工作室，如果因为调合，在别的地方或者剧情强制推进日期导致时间错过了，丰渔祭就无法举行。



酒乱传说再び



同样是与真结局无关的奖杯，“酒乱传说”要注意其中一个触发条件是向菲丽报告完成任务75次。所以前期完成了任务，如果时间充裕的话建议等回到阿兰德的时候再报告。酒乱传说发生之前还要到蒂法娜的店触发多次剧情，分别是蒂法娜登场60天后发生一次；向菲丽报告50个任务之后发生跟菲丽相关的事件；跟上一个事件相隔60天之后跟蒂法娜对话。完成前面三个FLAG，并且向菲丽报告完成任务75次（还要跟第一件事相隔90天，不过一般都超过了，可无视），同时身上没有未完成任务的状态去蒂法娜的店就能触发关键FLAG，隔天去食堂就能触发酒乱传说事件。如果没准时去食堂的话，事件便不会触发。





これがぬし？



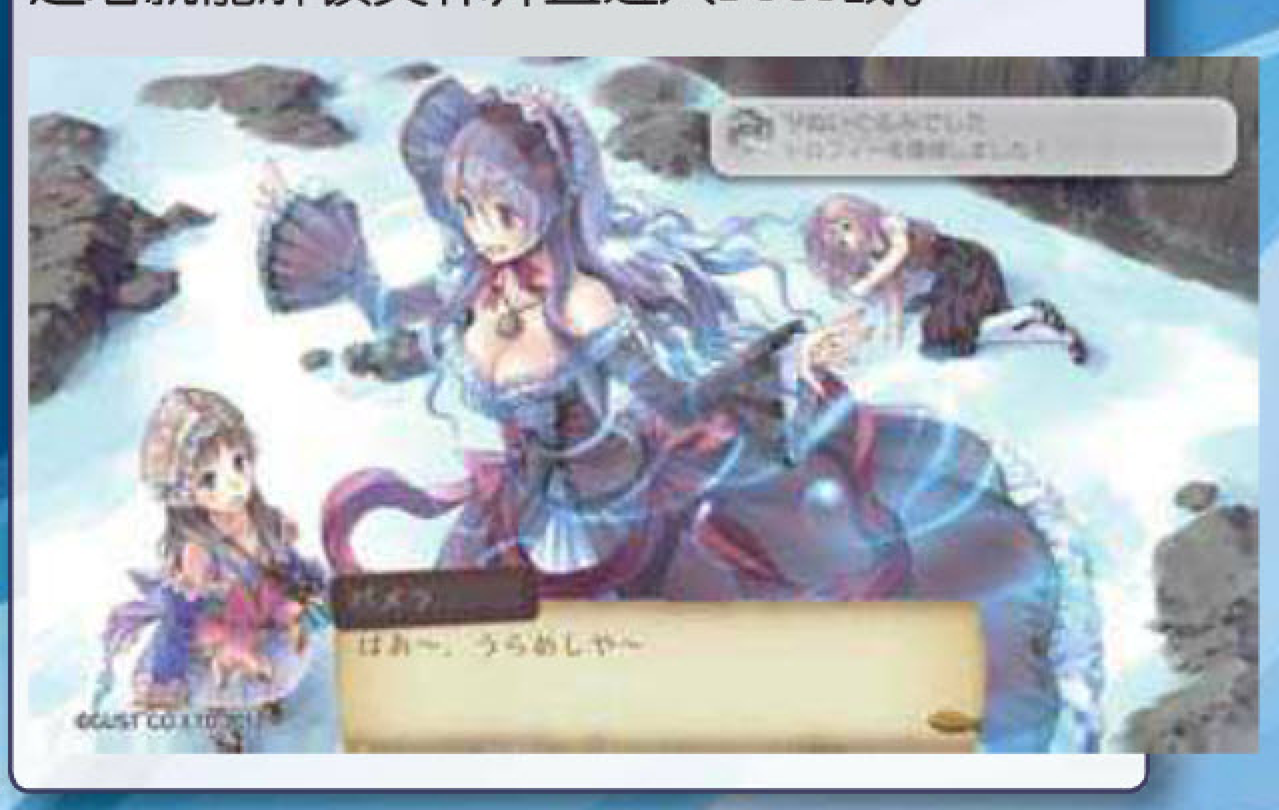
斯特尔克结局相关的重要FLAG，不过要完成格劳德相关的造酒事件。从萝萝娜那里得到酿酒相关的参考书之后，将能酿造的酒都酿造出来，然后将フロ−ラルサワ−、ミリオンナイト、祝福のワイン交给格劳德，返回村子高台的时候能获得跟鱼酒相关的参考书。调合出来给格劳德之后，获得爆弹酒、マグロライン、バタフリキュ−ル的参考书，再调合出来给他，30天后到店里触发跟ぬし相关的回想剧情，然后跟老爸、梅尔维亚、斯特尔克对话，FLAG就全部完成了。之后任意一个月30日跟斯特尔克组队，带ゾンネフル−ツ到ぬしの栖家就能将ぬし钓上来，获得奖杯。



ぬいぐるみでした



真结局相关奖杯，第二次前往最果ての村回来后，跟萝萝娜商量打开恶魔之塔的方法，然后去找帕梅拉发生剧情，之后去恶魔之塔就能解锁奖杯并且进入BOSS战。





贵族として



咪咪结局相关的FLAG，船造好之后注意要带上咪咪出海，第一次抵达アルトメイア的时候要让她参与跟海龙的战斗。然后一起到达最果ての村触发找到母亲的剧情，回程的时候就会触发剧情，获得奖杯。



昔驯染みの四人



萝萝娜的交友值40以上，斯特尔克的交友值20以上，并且冒险者等级为SILVER以上，并且伊克赛尔传授料理的相关剧情都触发了之后，到伊克赛尔的食堂就会触发这个事件，获得奖杯。





ノ−マルエンド



达成普通结局，没有达成其他结局的条件就会进入这个结局，优先级最低。如果单纯想完成这个结局，没有触发其他FLAG的前提下，第一次从最果ての村回来之后直接睡到第六年6月1日即可。



バッドエンド


银杯

达成坏结局，最快达成方法是游戏一开始可以自由行动之后，在家里睡两个月。



炼金料理のお店


金杯

达成炼金料理店结局，条件是完成格劳德的酿酒剧情，将ぬしの足酒交给格劳德，跟伊克赛尔的料理对决中获胜并且结局的时候存到50万以上的钱。酿酒剧情只要在解除了“これがぬし？”这个奖杯之后就能酿造出ぬしの足酒。伊克赛尔的料理对决中要用品质80以上的トトリ风ブランチ才能赢。

最麻烦的是赚50万这个条件。刷钱的方法中比较稳妥的是用带“いい液体が涌く”效果的“涌水の杯”来刷，因为水杯只会涌出曾经拿到过的液体，所以建议获得了“森の滴”、“暗の滴”、“湖底の溜まり”这三种液体之后再刷，这样出现羊奶和清水的概率会相对小一些。将调合出来的杯子登录到帕梅拉的商店量产。杯子使用次数剩下1的时候，放置一段时间就会回复满。当然如果不想等待，在帕梅拉的商店登录10个杯子，用完再买也行。用水杯赚钱的方法在游戏中消耗的资源和天数不多，但是实际操作起来会非常繁琐。

另外一种方法是调合出带“价格アップ大”特性的“炼菌酵母”，然后让5个ちむ生产线全开全力复制。每个酵母的价格是168，ちむ等级提升之后每天可以复制1个。只要保证箱子剩余的派和空格足够，每天就能获得840的收入，一个月净赚25200金。不缺高火力道具的时候可以用这个方法。

另外还推荐升到GALAXY之后，去月光森林打グラスエレメント，胜利一场奖金5000，还能顺便给特特莉和咪咪练级。缺点是要有足够的道具维持，还有一定危险性。



最后要注意的是，这个结局是除了普通结局以外优先度最低的，如果在赚50万的过程中触发了其他条件（特别要注意ちむ结局），这个结局就无法达成。



最强のお仕事集团


银杯

达成ちむ结局，收齐5只ちむ之后不断让她们工作提升等级，平均每10天就会吃1个派，吃够10个派就会升级。在委托工作选择ちむ的时候能看到她们的状态，那里显示1个大派相当于吃了10个小派。最高9个派（10级），5个人吃够35个派（合计40级）进入结局即可达成。这个结局的优先级是仅比普通结局和炼金料理店结局高，注意不能触发其他角色最后的FLAG。





天才科学者の新たな旅立ち


银杯

达成马克结局，马克的交友值60以上并且LV30以上，所有剧情都触发完之后他就会邀请特特莉前往“约束の遗迹”，组队去那里就会触发剧情，击倒铁巨人之后就能进入这个结局。



二人の最强冒险者


银杯

达成咪咪的结局，获得了“贵族として”这个奖杯之后，把特特莉和咪咪练到LV50就能触发关键FLAG，第六年6月1日即可进入这个结局。练级可以选择打月光森林的グラスエレメント，或者去黄昏の玉座练级。



二つの师弟关系



完成基诺结局，结局的条件比较简单，只要触发所有基诺学习技能的剧情之后。第六年6月1日即可进入。条件都是游戏中前期就能达成的。但是要注意，前期要在斯特尔克可以雇佣之前触发拜师事件，否则会导致两人结局相关的FLAG无法触发。



约束を果たしに



达成梅尔维亚结局，只要邀请翠翠姐一起出去冒险三次。并且最后到恶魔之塔里面打败**エビルフェイス**即可。



先生はどっち！？



达成萝萝娜的结局，条件是触发萝萝娜询问特特莉喜欢炼金术还是冒险的剧情，同时炼金等级达到LV50。之后在萝萝娜的工作室调合一次就能触发关键FLAG。第六年6月1日就能达成结局。这个结局是仅次于真结局优先级最高的。如果炼金等级已经到达LV50了还没达成其他结局，不要在萝萝娜的工作室进行调合即可避免。



女二人に囲まれて



达成斯特尔克的结局，除了斯特尔克相关的剧情之外，还要完成基诺所有学习必杀技的事件（相当于完成了基诺结局的FLAG），并且触发将ぬし钓上来的剧情（详见“**これがぬし？**”奖杯解释），之后根据他和基诺之间的交友值来判定进入谁的结局，如果交友值一样，这个结局的优先度会比基诺高。



トゥルーエンド



达成真结局，真结局的条件是完成普通结局以外所有结局的FLAG。

动森村委会

栏目主持：半夏

新的一辑《动森村委会》又和大家见面了，大家在冬天的村子中过的怎么样啊？雪爸爸Bingo了几次了？好在积雪要到2月上旬才会融化，还没搜集齐雪人系列家具的村长们慢慢来吧，本次专栏将为大家介绍1月的节日，以及部分限定家具，另外还有年度最勤劳村民评选，赶快来看一下吧！

一月节日指南



▶初日壁画，1月1日～1月31日开启网络连接后去邮局领取。

12月圣诞节一过，马上就迎来了1月的新年，新年不仅有跨年倒数等丰富的活动，任天堂官方也开放了两个限定道具的配信。

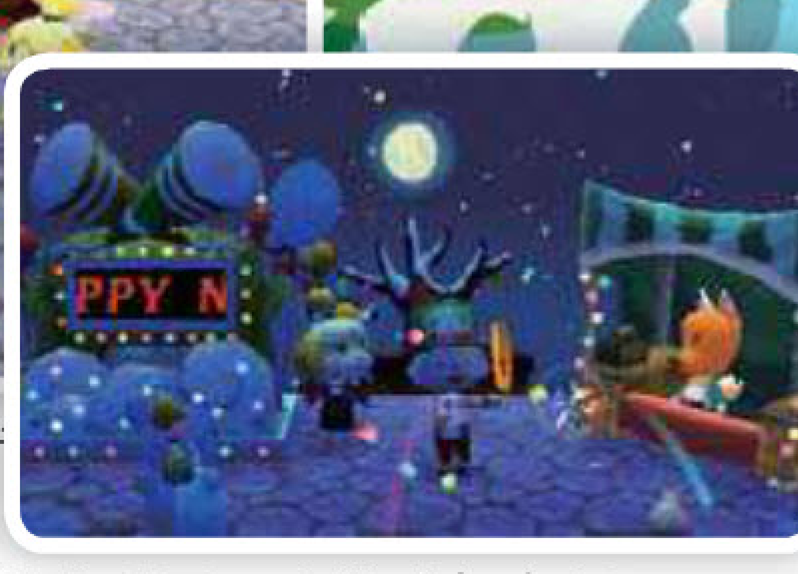

▶镜年糕，1月1日~1月18日设置无意识通信后，早上由邮递员送到家中。

1月19日会举行钓鱼大会，这一次会指定鱼的种类，有策略地从小到大上交指定种类的鱼，不断刷新记录，就有可能得到以下的家具：



■每个村子只会从A组或B组中随机得到其中一组，另外还有可能得到村内比较难入手的其他家具。


■奖杯分为金、银、铜三种，如果忘记参加颁奖典礼或者参加时身上东西满了，奖杯会邮寄给你。

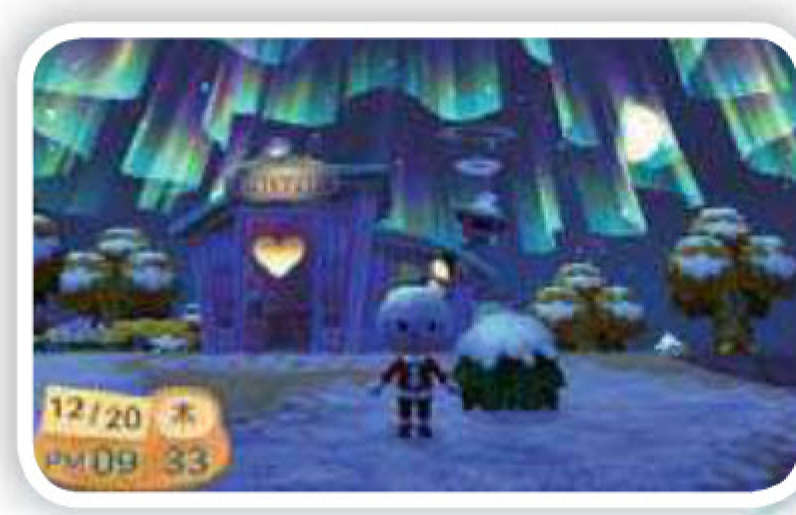
▲▶穿和服的静江和新
数都非常难得一见。

在1月1日村广场会设置巨大的跨年立板，和朋友一起能够拍出各种有趣的照片，另外小秘书静江会在村广场穿着合服出现，这可是很难看到的，记得抓紧时间合影。


■如果不穿越的话要整整12年才能全部拿到。

和广场上的静江对话能够得到一个新年摆设，由于今年是蛇年所以会得到蛇形，新年摆设一共12个，想要搜集齐需要度过12个新年。

另外冬天的夜晚偶尔会有美丽的极光出现，如果看到这一神奇的天体现象一定要记得拍照留念哦，或者叫朋友来一起欣赏，独乐乐不如众乐乐嘛。



限定家具展示厅

《动森》中有许多限定的非卖品家具，为了避免村长们一个手滑不小心将它们出售，从本辑专栏开始会陆续为大家展示各种非卖品家具，喜欢搜集非卖品的村长们不可错过。本次为大家展示的是国内人气很高的“散乱”系列家具（だらしない）。





散乱系列共包括11件家具，一套墙壁+壁纸，共13件，所有的都属于非卖品，只能从居民家中购买，偶尔也会有居民将其放置在回收店，另外村警察局中也会出现，几率都比较低，一旦看到务必不要错过哦。这套家具最大的特点就是懒散，胡乱放置的CD、歪歪扭扭的地毯、堆满盘子的水槽……所有的这一切都仿佛是村长日常家中经常会出现的情景（什么？你是个爱干净的村长？那当我没说……）都放在一起的话异常的温馨，因此受到村长们的好评。

年度最勤劳村民评选

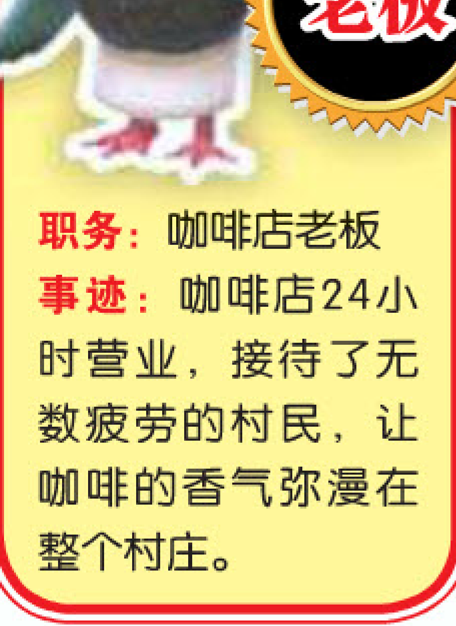
又到了年末，一年一度的最勤劳村民评选开始了，今年入围的有以下几位村民。



静江

职务：村秘书

事迹：24小时在村办事处待命，一年四季只有个别节日会稍微休息，每天早上6点准时宣告新一天的到来，兢兢业业堪称劳动模范。



老板

职务：咖啡店老板

事迹：咖啡店24小时营业，接待了无数疲劳的村民，让咖啡的香气弥漫在整个村庄。



重启监视员

职务：重启监视员

事迹：无论昼夜，只要玩家重启过游戏，就会第一时间出现说教，劝告玩家，苦口婆心程度令人感动。

最终大奖获得者是——

肯特

年度最勤劳村民

职务：房间展示厅店员

事迹：村中惟一一个常驻在室外的村民，即使刮风下雨也坚守岗位。



《动森村委会》征稿啦！

你是否是《动物之森》的忠实玩家？在那个村庄里中你是否经历过某些难忘的事情？你有没有什么游戏的心得、经验要和其他村长分享？搞笑的4格截图、游戏中难忘的某些事件、优秀的梦之地、设计展示，所有的一切都可以在这里刊登，不限形式，不限字数，都可以以邮件的形式提交给我们，征稿邮箱：pgking@263.net 邮件标题请注明：动森专栏征稿。一经采用将支付相应稿酬。

吸血鬼之馆

栏目主持：苍穹

由西班牙小组“水银蒸气（MercurySteam）”制作的《恶魔城 暗影之王》，以及预定于2013年先后发售的《命运之镜》和《暗影之王2》可以看成是一个三部曲。游戏的风格与大多数国内玩家所熟悉的日式《恶魔城》有着较大的差异，制作人也一再强调2.5D版的《命运之镜》不会是“月下式”的《恶魔城》。本辑专栏我们就通过两位主创Dave Cox和Enric Alvarez在访谈中透露的一些信息，来了解《命运之镜》在创作时的一些内幕，并对3DS上的全新《恶魔城》窥探一番。





——“《暗影之王》系列”对《恶魔城》故事的基本架构做出了彻底的改写，您是否收到过来自粉丝的强烈反对呢？把特雷弗、西蒙这些玩家们熟悉的角色引入到您所创作的故事中是否有什么困难？

Dave Cox：“《暗影之王》系列”是另一个空间和时间上的独立故事，原版《恶魔城》的故事并没有改变，我们也没有改写过什么。我很喜欢原始的经典《恶魔城》，并试图在德拉库拉与贝尔蒙特家族之间建立起关系，因此西蒙和特雷弗必然会成为故事的一部分。

——请问《命运之镜》是从什么时候开始开发的呢？

Dave Cox：在2010年底的时候。（编注：《暗影之王》于2010年10月在北美和欧洲发售。）

——您为什么会想到在3DS上尝试“月下式”的《恶魔城》（*注1），而不是沿用《暗影之王》那种由动作主导的风格呢？

Dave Cox：虽然《命运之镜》有一张地图等待着玩家的探索，但绝非“月下式”的

注1：原文中Metroidvania是“银河战士（Metroid）”与“恶魔城（Castlevania）”标题的合并词，也是欧美玩家对《月下夜想曲》之后，接近A·RPG风格的《恶魔城》的统称。

《恶魔城》，它仍是基于《暗影之王》世界观所制作的动作游戏。战斗是玩家们喜爱《暗影之王》的重要原因之一，包括光魔法、暗魔法、副武器以及战斗策略等等，因此我们强化了战斗元素。而玩家们反馈说希望游戏中能有更多的探索元素，因此我们也将传统的探索要素加入进来。我觉得《命运之镜》更接近于FC的《恶魔城Ⅲ 德拉库拉的诅咒》（编注：日版名《恶魔城传说》），而非《月下夜想曲》的风格。游戏强调多分支路线、获得新能力或是操作不同角色返回之前的场景进行探索。我们并不想做“月下式”《恶魔城》的原因在于此类作品由于角色初期的装备和能力不足会导致起步较难，到了后期角色拥有强大的装备和能力后却又异常的简单，我们希望能做出一款难度循序渐进的作品。虽然探索要素有所强化，但游戏并不会要求玩家绕一个大圈子收集茫茫多的东西，我们只想展现一个冒险故事，并希望玩家乐在其中。游戏中将有4名可操作角色——特雷弗、西蒙、阿鲁卡多以及加百列，四人都有不同的能力和特技，也会从不同的角度为玩家展现故事。游戏中会根据剧情切换操作的角色，但并不是完全按照时间顺序的，玩家会在几个不同的时间线上进行游戏，一位角色在某处做出的动作，很可能会对另一名角色造成影响——比如用一位角色推倒一堵墙后，其他角色来到此处时就能继续展开探索。

——当玩家们反映想要更多的探索内容的时候，您是如何设计关卡以及道具来增加探索元素的呢？

Dave Cox：主要是辅助战斗的道具，包括副武器、体力药、使用副武器所需的心等等。举例来说，在试玩Demo中玩家可以发现一个提升角色体力上限的宝箱，探索要素就是这种类型，毕竟这不是一款RPG。玩家不用去收集成千上万把剑，其中却没有太多实用的，《命运之镜》中的收集要素主要是有实际用途的能力或是副武器，诸如此类。玩家在获得新能力或是操作其他角色时，就可以返回以前的场景展开探索。比如阿鲁卡多可以变成雾，凭此来到达特雷弗和西蒙无法进入的区域。

——游戏中会有重新塑造的角色或敌人吗？



▲早前公布的一张插画，除了3名可操作角色外，左下角戴面具的神秘角色——The Lost Soul的真实身分尚未公开。

Dave Cox：当然。重塑敌人或角色是我们非常感兴趣的工作。“《暗影之王》系列”主要是讲述德拉库拉的故事，德拉库拉是核心，而贝尔蒙特家族则围绕在其周围。《暗影之王》可以看成是“德拉库拉–开战时刻”（编注：引用《蝙蝠侠》新三部曲电影标题），《暗影之王2》中玩家能够扮演德拉库拉，这也会是故事的终结。《命运之镜》的剧情的重点则在贝尔蒙特家族——他们与德拉库拉之间有怎样的关系？为什么这个家族必须对抗德拉库拉？重塑工作的一个重要部分，就是得将那些玩家们耳熟能详的经典怪物形象重新包装，并从完全不同的视点展现出来。玩家们喜爱《暗影之王》的一大原因就是其精美的美工和人设，我们打算延续这种风格。所以玩家可以在新作中看到骷髅怪、半鱼人等期待已久的怪物。

——《暗影之王2》中我们可以操作德拉库拉？那他有什么能力呢？可以飞翔或是变成蝙蝠吗？

Dave Cox：当然不行（笑）。德拉库拉是一个充满魅力的角色，他拥有强大的力量，我们想让玩家了解德拉库拉、知道他是如何而来。你并不需要完全认同他，但能明白他是怎样堕入黑暗的，这也是“《暗影之王》系列”想要达到的目标。

Enric Alvarez：《暗影之王》的重点就是讲述德拉库拉的故事，我们觉得德拉库拉本身比他每一百年就被钉中心脏的故事要有趣得多。《暗影之王》受到指责的原因之一是



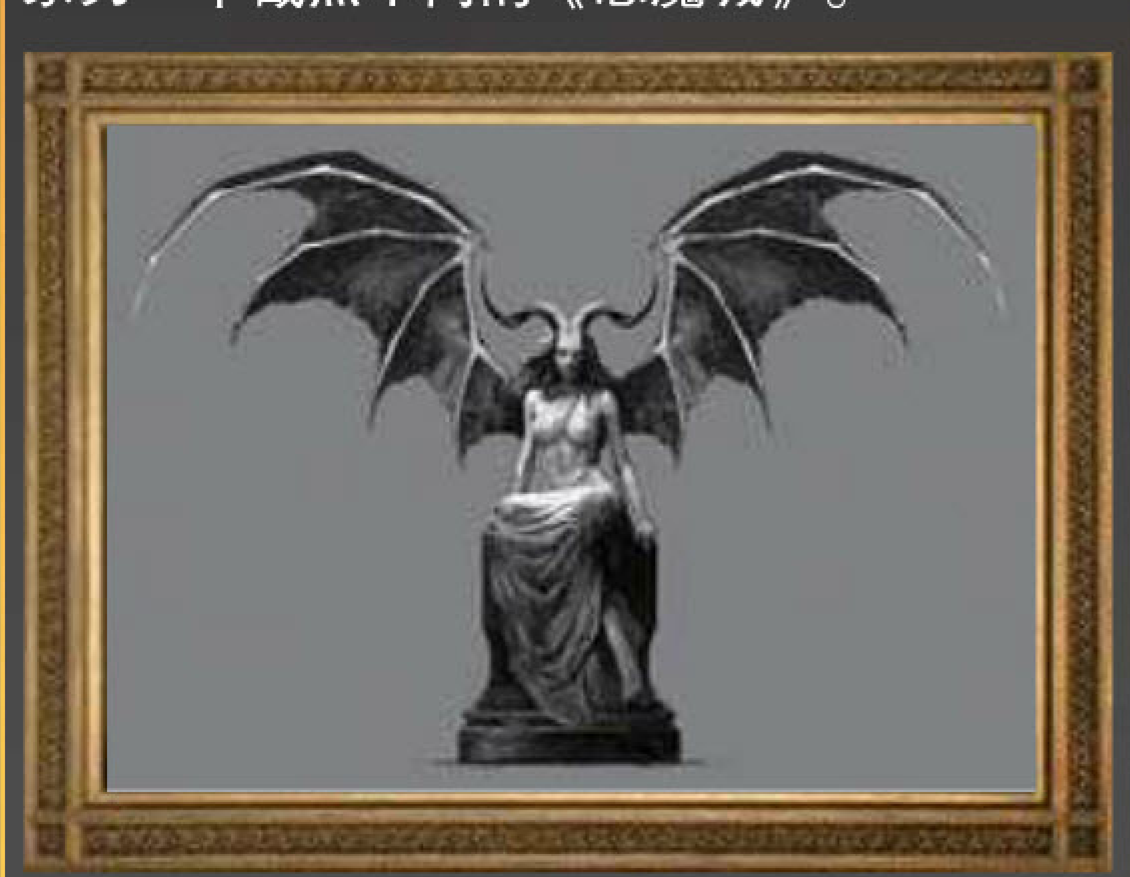
▲近期确定的封面用图，本作的剧情便将围绕着贝尔蒙特家族的三名成员以及阿鲁卡多展开。

城堡直到游戏的后半部分才迟迟登场，如果玩家玩了游戏的整个三部曲后就会明白我们如此设计的原因。我们想要展现的并不仅仅是德拉库拉和他的城堡，而是加百列・贝尔蒙特堕入黑暗的整个过程，因此故事必然不能直接从他成为德拉库拉时开始讲起。玩家会意识到《命运之镜》和《暗影之王2》在各方面都要比前作阴暗得多，剧情上、视觉上、甚至是角色本身都会更加严肃。我们构想的三部曲才是一个完整的故事。相信玩家们还记得在《暗影之王》的最后，加百列变成了黑暗王子，如今他和玛瑞的儿子——特雷弗即将开启贝尔蒙特家族的篇章，这也是《命运之镜》所要讲述的故事。

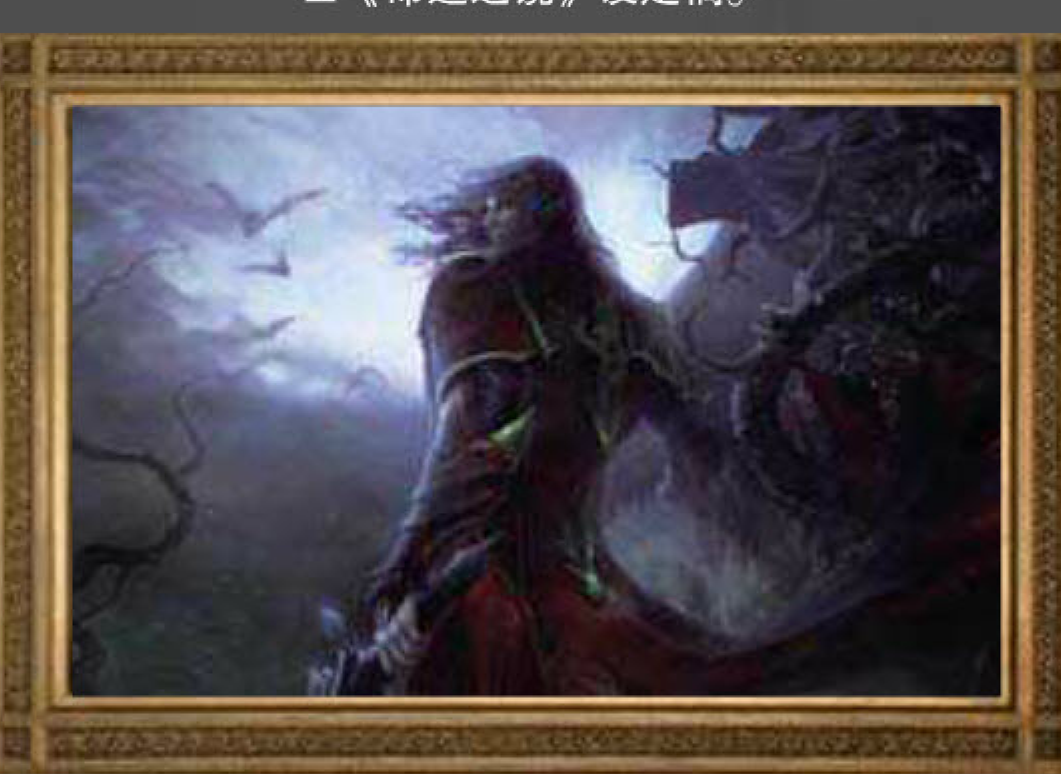
Dave Cox：当我们在开发《暗影之王》时并不确定玩家能否接受它，所以用了那样的结局并告诉玩家"这才是我们想要做到的"。值得庆幸的是游戏的反响不错，它成为了"《恶魔城》系列"史上销量最高的作品，Konami也给了我们制作续作的机会。于是我们决定完成这个故事，当玩家玩到全部三款作品后就会明白我们对于角色设计的讲究。当游戏还在提案阶段的时候我们曾做过一个类比——蒂姆・波顿指导的《蝙蝠侠》电影毋庸置疑相当精彩，但当我们看到克里斯托弗・诺兰指导的《蝙蝠侠》电影时，同样的角色和世界观，却能呈现出截然不同的风格——这也是我们向管理高层的提议。很高兴游戏的成功胜过一切雄辩，这也大大超过了最初的预期，令我们能够获得完成整个故事的机会。我想玩家们看到整个故事后会想再去玩一遍《暗影之王》，并从不同的视角去审视它，该作中还有很多铺垫是玩家们目前尚未发现的。当他们玩过《暗影之王2》后再回过头，就会明白这些设计的深意。

——我们还能再看到蒂姆・波顿式的《恶魔城》吗（*注2）？

Dave Cox：这点我不清楚（笑）。我们一直把《恶魔城》看作是传递到我们手中的火炬，但它并不是我们独占的。我们此刻拥有它，并讲述我们所构想的故事。此后应该让其他制作人来进行创作，就像我们接手时一样，带给玩家另一个截然不同的《恶魔城》。



▲《命运之镜》设定稿。



▲《暗影之王2》原画。

注2：前文用蒂姆・波顿和克里斯托弗・诺兰指导的《蝙蝠侠》电影作比喻，这里指的是五十岚浩司（IGA）负责的日式《恶魔城》。



栏目主持：酷洛洛

随着科技的日新月异，无线传输已经逐渐走进我们的生活，而酷洛洛在本辑“数码酷”中就给大家来一个Wi-Fi传输设备专场，除了下面这个硬盘推介，酷洛洛介绍的基本都是Wi-Fi传输设备，其中更亲身“败”了一个回编辑部，给大家做使用评测，因此这辑两页纸的栏目含金量不少呀……

西部数据WD4001FAEX 4TB黑盘

售价：2299元



冷风萧瑟的寒冬到来，大家都想宅在家不想出去吧，这时候基友们都会下载一大堆动漫和游戏度过严寒，所以一个容量大的硬盘必不可少，今天我们来推荐西数新出的高性能4TB黑盘WD4001FAEX。

西数黑盘WD4001FAEX采用单碟800GB、五碟装，转速为7200RPM、缓存64MB，采用主流的SATA 6Gbps带宽，内部传输速度154MB/S，相对于上一代2TB黑盘来说，噪音基本一样，降耗相对降低了一些，作为黑盘的特性，双处理器、两级驱动伺服系统、IntelliSeek、StableTrac、NoTouch等技术特性自然沿袭下来。

在性能方面，根据外国专业电脑网站评测，平均读取127.2MB/S、写入为126.3MB/S，对比与先前早推出的日立4TB硬盘速度来说略逊一筹，而在寻道方面就比日立的优秀，寻道时间只需要6.5ms，而日立的需要14ms，更短的寻道时间能加快硬盘的响应。

目前该硬盘已经在网络商城有售，不过价格目前来说也要2000多元人民币一块，西数黑盘的粉丝不妨可以再等等降价的时候购入。

易享派 Wi-Fi SD存储卡

售价：视容量而定



相信不少同学都有用微博的习惯，编辑部也有不少小编有自己的微博。如果有留意数码相机新闻的同学，应该知道，最近一些数码相机加入了Wi-Fi传输功能，用户可以直接用智能手机与数码相机进行数据传输，轻松实现用手机发送相机的照片到微博（毕竟许多手机的摄像头都不给力）。更有一些厂商直接给自家的数码相机安装安卓系统，连照片传输都省下来，只要有网络就可以发……

那是否没有Wi-Fi功能的相机就无法做到这一功能呢？非也，一些存储卡厂便生产出自带Wi-Fi功能的SD存储卡，例如这款易享派 Wi-Fi SD存储卡。该SD卡下面带有一个黑色的开关，当拨向一边的时候，就可以给这张SD卡开启Wi-Fi功能，平时只要插在数码相机等使用SD存储的数码产品中，就可以利用数码产品为其Wi-Fi供电，这时用户可以打开手机等带有Wi-Fi连接功能的控制端，找到这张卡的Wi-Fi热点，就可以查看该SD卡的内容了，十分适合在户外，需要将照片导入手机、iPad时使用。不过该产品价格也不便宜，该品牌的Wi-Fi SD卡共有4G/8G/16G/32G四种容量规格，价格分别约为240/340/520/680元，比起一般的SD卡要贵不少。

Gigastone 无线存储充电宝

售价：340元



这款产品和上面介绍的易享派 Wi-Fi SD，在功能上有异曲同工之妙，但区别在与该产品的通用性和功能都更为宽广。Gigastone无线存储充电宝从定位来说其实只是一个移动电源，但妙在其搭载了Wi-Fi传输功能，利用自身移动电源的特性为内置的Wi-Fi模块供电，摇身变成一个无线传输终端。充电宝中包含SD卡槽和USB端口，用户可以将手上的SD卡、U盘等传输设备插入充电宝中，在利用充电宝内置的Wi-Fi模块构建传输热点，用户的手机、笔记本电脑等设备就可以连接该充电宝，从而浏览和下载SD卡与U盘的内容。该充电宝内置2500mA容量，能够在户外为较为耗电的智能手机、PSV等数码产品提供一整天的续航。

酷洛洛动手玩：PQI（劲永）Air Card TF转SD Wi-Fi 卡套

售价：299元（含8GTF卡）　入手方式：网购（免运费）

看完前面两款Wi-Fi传输周边后，不知道同学有没有兴趣呢，而这次的“酷洛洛动手玩”同样是介绍一款Wi-Fi传输周边，但区别在于这款产品并不是SD卡、也不是移动电源，而是——SD卡套。相比Wi-Fi SD卡，它具有更为灵活的更换方案，玩家只要更换不同容量的TF卡，相当于变成不同容量的Wi-Fi SD卡，而且价钱方面更具优势（卡套附送8GTF卡也只需要299）。这里酷洛洛就给大家亲身尝试一下。

包装



这款产品名为“Air Card”，包装设计十分简洁。从包装面中我们大概可以知道具体使用方法，无非就是把TF卡放入Air Card中，然后再放入数码产品中使用，之后就可以使用智能手机无线读取其中的照片。

内含物品



内含物品也十分简单，一张说明书、一张三星8G的TF卡，以及我们主角TF转SD Wi-Fi 卡套——Air Card。

卡套与TF卡



Air Card的规格和一般的SD卡套没什么区别，但里面却加入了Wi-Fi模块，不由得感叹现在的科技。和之前介绍的易享派 Wi-Fi SD存储卡相比，这种TF转SD Wi-Fi 卡套的优势就十分明显了：不仅可以使用附送的TF卡，用户平时使用的TF卡也可以随时换进Air Card，这样就不存在容量的限制，卡满了，换一张就是，无需清除原来塞满数据的卡。

试用测试



现在我们来测试一下，先将放有8G TF卡的Air Card安装到单反中，随便拍一张照片。



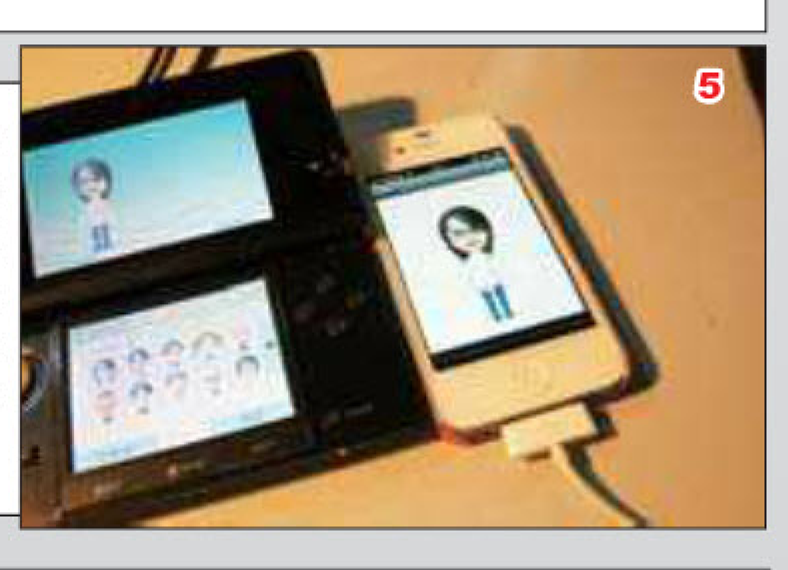
之后酷洛洛给自己的手机做点准备工作：以iOS平台设备为例，登陆APP STORE中搜索Air Card，第一个就是我们需要搭配使用的“劲永享乐卡”的APP，点击下载安装。



然后打开iOS设备的Wi-Fi设置，确保相机开机的情况下，一段时间后就会发现名为“PQI Air Card”的Wi-Fi热点，第一次连接无需密码，点击即可。



之后运行刚安装的劲永享乐卡APP，就会看到单反中Air Card内的照片数据了，这时我们可以选择任意照片保存到iOS设备中。注意如果TF卡内照片较多，载入速度会变慢，另外最好关掉相机的省电功能，避免自动休眠导致热点中断。



最后酷洛洛把Air Card放入同样使用SD卡作数据存储的3DS中，同样可以直接将保存在3DS中的照片直接传输到手机上，非常方便。

动手玩总结

使用Air Card这类内置Wi-Fi模块的SD卡套或SD卡设备，可以轻松让各类使用SD卡的数码产品拥有Wi-Fi功能，对于在户外使用的用户来说，的确是十分方便。不过这款Air Card也有它的缺点，例如部分用户反映存在兼容性问题，如在个别型号的相机中无法识别，幸好酷洛洛的相机并没有这情况出现。



《终极军团》是一款爽快感拔群的作品，登场角色丰富而且又极具个性。然而3DS版无法Wi-Fi联机，实在令人难以接受。各位机友应该多找机会出去面连，如果能单人模式下通全任务，相信大家都会佩服你的。本辑来看看这款作品的相关美图吧。







阿鲁：什么时候麦当劳也能这么实惠就好了。

白菜：为了刷出料理效果，这货已经快让我给喂成胖子了。

乌冬：刷猫饭是吧，大家都有过这段经历的。



半夏：活生生的一对CP！

白菜：游戏中也是这样，茉莉一直说他们是最强组合，但是右边这货一直不承认。

酷洛洛：跟你一样傲娇。

白菜：ノン（不）！



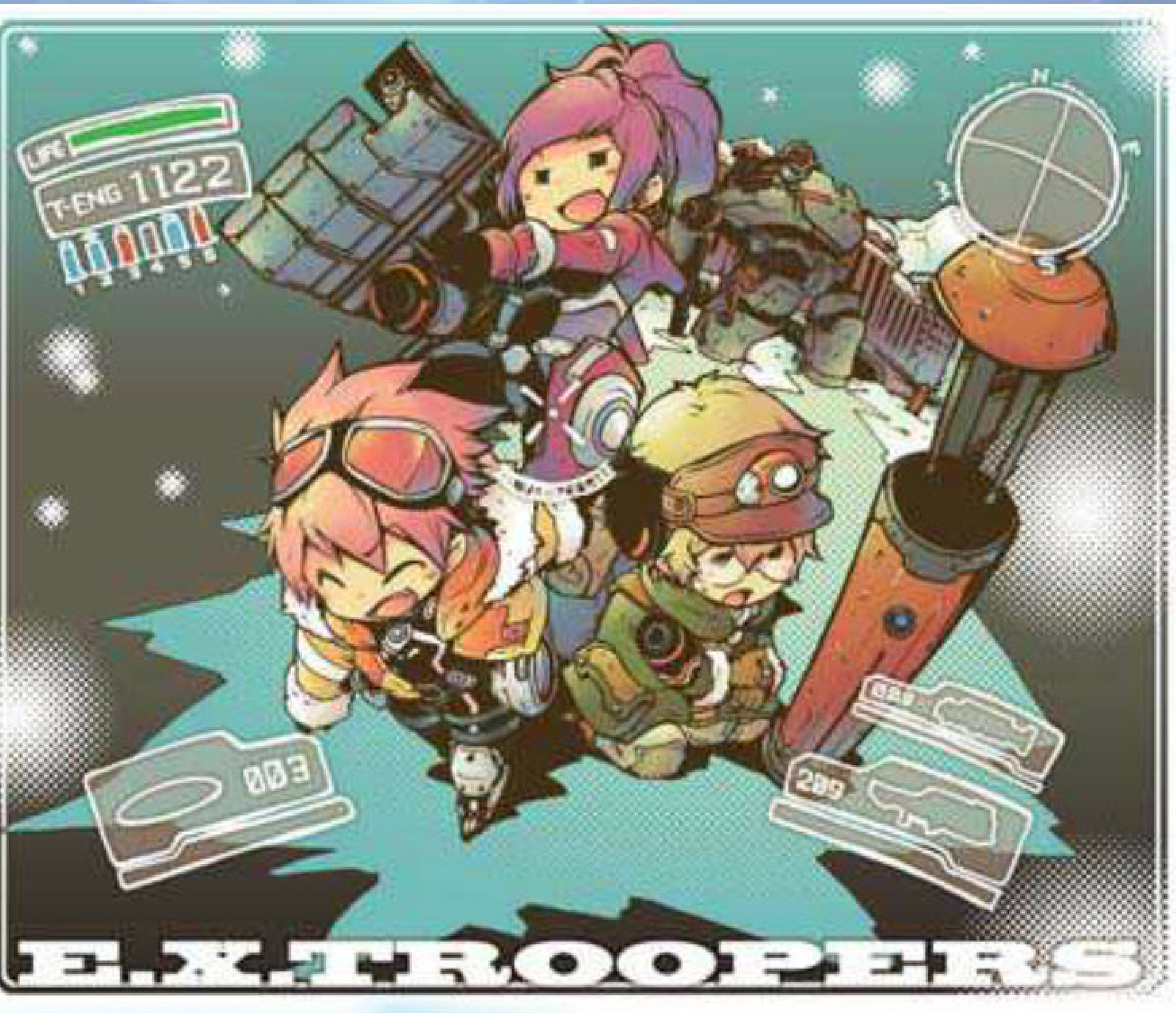
白菜：莎琪摘下眼镜后真是天然萌物。

酷洛洛：可惜战斗中即使换了装束，台词还是没变。

阿鲁：不是“可惜”，而是“还好”，你们不懂。









白菜：现在我玩PS3版在虚拟大厅以W.I.Z形象示人已是家常便饭。

酷洛洛：看你中毒深得哦。







栏目主持：苍穹



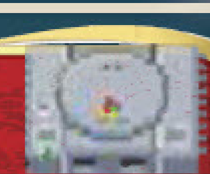
《JOJO奇妙冒险》绝对是一部必看的经典少年漫画，荒木飞吕彦老师通过自己天马行空般的想象力，以JOJO家族的宿命为主线，创作出了一个个令人回味的奇妙冒险故事。漫画中那一幕幕力量与智慧并存的战斗让本作散发出与众不同的独特魅力，这也是系列作品与其他热血少年漫画风格上最大的不同。如此优秀的作品自然也是制作游戏的好素材，以"《JOJO》系列"为主题的游戏数量并不算少，各位读者不妨通过下文的介绍，来看看这些作品是否也有着与众不同的魅力。

◀"《JOJO》系列"最大特色——各种摆POSE。

文 狮子心

特别推荐

JOJO奇妙冒险



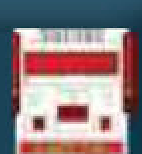
类型	FTG
年份	1998年
原机种	PS



▲白金之星还原度很高的"欧拉欧拉"拳。

本作堪称《JOJO奇妙冒险》改编游戏中的佼佼者，人设和剧情都完美还原原作风格。传统的2D风格画面色调鲜艳华丽，非常符合《JOJO系列》喧哗的战斗风格。游戏中还加入了各种战斗语音，比如白金之星的光速拳，配合"欧拉欧拉"的语音，足以让系列FANS感动。游戏中有很多模式供玩家选择，最为值得夸赞的就是剧情模式，该模式是以超高人气的系列第三部为蓝本设计的，原作中一场场经典的战斗都交由玩家亲手操作，整个模式玩下来就是对系列第三部剧情的一次完整回顾。Capcom出品的本作在操作上绝对是一流水准，打击感方面也是力道十足。游戏操作并不复杂，基本攻击分为轻、重两种，配合不同的方向指令就能释放必杀技，在角色气槽蓄满后还可以释放出大威力的超必杀技。本作中有一个很有趣的隐藏要素Secret Factor的开启非常考验玩家，需要玩家在剧情模式中以符合原著的战斗方式来终结对手，例如对付苍蝇替身"灰塔"必须要使用"法皇之触角"来击败，对付波鲁那雷夫必须要使用阿布德尔的"十字火焰旋风"来击倒——这种设定简直就是测试FANS对原作的熟悉程度，动漫改编游戏能做到如此用心也实属难得。

JUMP英雄列传



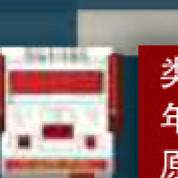
类　型	A·RPG
年　份	1988年
原机种	FC

严格上来说本作不能算是“《JOJO》系列”的改编作品，第二代JOJO在游戏中作为可操作角色之一登场，此外还有很多在《JUMP》上连载的漫画中的人气角色也都有收录，包括《圣斗士》的星矢、《北斗神拳》的健次郎、《城市猎人》的冴羽獠等等，玩家可通过推动游戏进程让他们加入自己的攻关队伍。游戏中的RPG要素很强，玩家可以通过不断击倒敌人来提升角色的法力值和金钱等，法力值影响各种技能的释放，金钱则可以在各个商店里面购买道具。本作还有一个比较新颖的设定——友好值，其会极大地影响技能的释放时间，而且友好值会随着玩家在游戏里的表现来提升或是下降，可以变相理解为对玩家的即时评价。游戏的剧情很恶搞，各位漫画角色的技能也很好地还原了原作的设定，堪称是诚意与创新并存之作。



▲游戏中除了有JOJO二代之外，还可以很多其他人气角色。

JUMP英雄列传Ⅱ 最强的七人



类　型	RPG
年　份	1991年
原机种	FC

因为前作的大受欢迎，Bandai在时隔两年后又推出了续作。首当其冲的是画面有了明显的进步，色彩十分鲜艳，各个细节的刻画也都非常细腻，在当时的FC上已属上乘。游戏剧情上并无太大的突破，不过在设定上更加开放，一开始玩家就可以自由选择喜欢的角色成为“选召的英雄”。本作的出场角色阵容依旧强大，其中就包括第三代JOJO——空条承太郎。系统方面也完整地继承了前作的特色，在保留了众多RPG要素的同时，在战斗方面更加注重策略性，玩家需考虑各类地形对战斗的影响，还要灵活运用进攻、防守、移动等指令来指挥战斗。7名可操作角色都有各自不同的特点，比如JOJO的必杀技“白金之星”拥有最强的近身破坏能力，但是在攻击距离上限制较大。玩家还需灵活运用JOJO的暂停时间能力来发展剧情，这种游戏剧情与漫画相结合的设定值得肯定。

▲战斗中合理运用JOJO近身的强大攻击力会让游戏简单不少。

JOJO奇妙冒险



类　型	RPG
年　份	1993年
原机种	SFC

本作以系列中最为经典的第三部为主线剧情创作，与原作一样，各色的替身使者也成为最大的看点。游戏的内容非常充实，第三部漫画中每一个经典的替身使者战都完整收录，期间穿插着剧情叙述，给玩家带来了类似电子小说般的游戏体验。系统的设定非常严谨，各类参数众多，最有特色的是引入了生理曲线系统。游戏中对角色的精神力、肉体和幸运都有三条不同的曲线表示，当角色的状态处于某一曲线的顶峰时，可以得到巨大的能力加成，反之亦然。曲线的波动随着时间的进行而变化，这一设定让游戏的随机性更强，也让玩家在作战时不仅要考虑角色的属性，还得把生理曲线作为重要的参数考虑在内。游戏在忠于原作的基础上加入了不少属于自己的东西，这点十分难得，这也正是当前很多动漫改编游戏所缺乏的。

▶作为RPG，游戏中各项参数众多，可玩性很高。



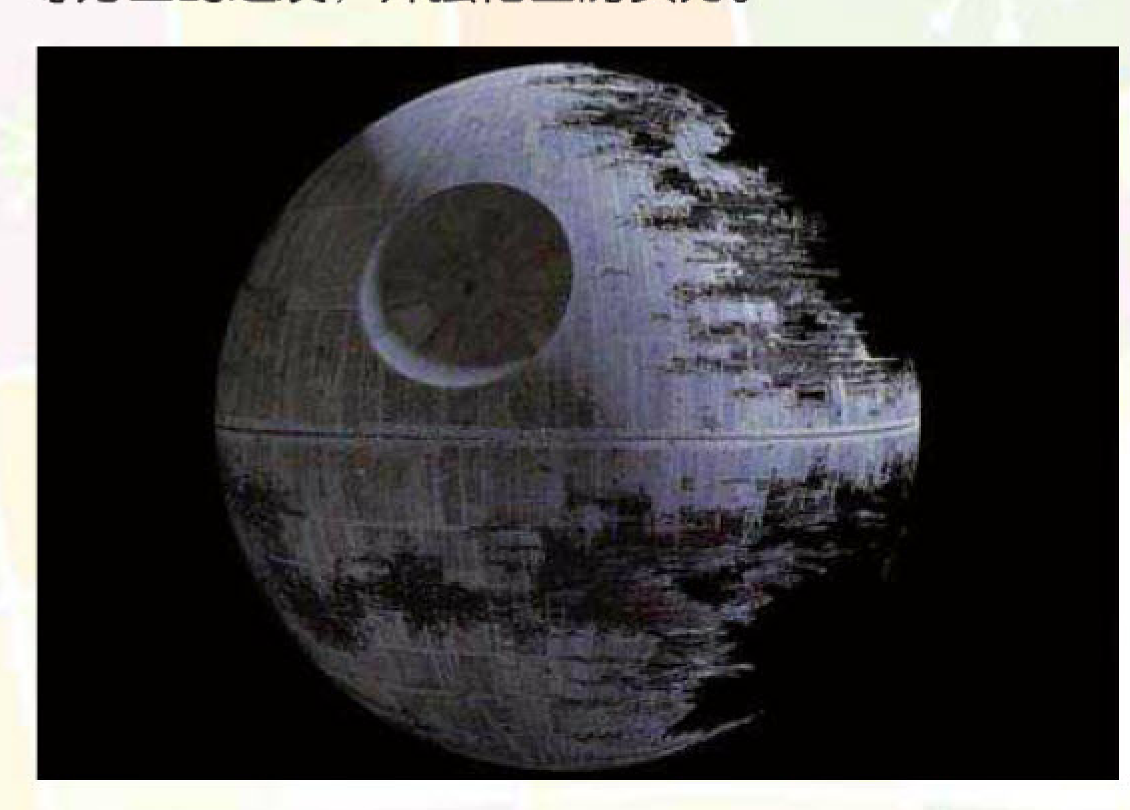


《星战》即将降临我们的生活？美国人民似乎跟他们的政府开了个小小的玩笑，“死亡卫星”也许上不了宇宙，不过还是可以上上我们这个小栏目的。后半是关于日本人过新年的一些传统习俗介绍，好想吃一次那边的年糕啊～

“死亡卫星”即将成真？美国政府收到建设请愿

美国政府运营着一个任谁都可以简单发起请愿的官方网站“We the People”。在这里只要能在1个月内集齐25000人份的署名，请愿内容则会受到政府的正式处理对待。而令人惊诧、且哭笑不得的是，网站上出现了要求建造著名科幻电影《星球大战》中宇宙要塞“死亡卫星”的请愿，而在2012年12月13日，这份请愿的署名人数已超过了25000人。

该请愿希望“死亡卫星”建造计划能够在2016年前开始实施，文中写有如下句子：“像死亡卫星那样的平台或者说是武器系统能够确保我国位于宇宙中的优势。将我们的防卫资源集中于该处，政府就能促进建设、工学技术和宇宙探索等等方面的进展，并强化国防实力。”



>コア一击で破坏される要塞とか胸が热くなるな！

译文：内核被一击破坏的要塞什么的，真是让人热血沸腾呐！

>デス・スタ–ってやられてる印象しかないんだが。

译文：死亡卫星只给我一种会被打掉的印象。

>何に使うんだよ、惑星ごと吹っ飞ばす兵器なんだぞ。

译文：究竟建来作甚，那可是将一个行星轰成渣的兵器哦。

>たのしいなあアメリカw

译文：美国还真是有趣呐w

>建设开始と同时にダ–スベ–ダ–のオ–ディションも开始します。合格后は数年间の研修后、ライトセ–バ–や制服等支给します。

译文：建设开始的同时，黑武士的甄选也同步进行。合格者经过数年的研修期间后，获得光剑与制服等的支给品。

虽说《星球大战》在世界范围内都有着巨大的影响力，许多要素也沿用至今，成为后世科幻作品的致敬对象。但能够让25000人分不清科幻与现实的区别，倒也有些让人始料不及。这里有一条有趣的相关新闻：美国宾夕法尼亚州里海大学经济学科的学生们，以目前能够获取的所有情报为基础，对“宇宙最大的兵器——死亡卫星”的建造进行了计算。而计算得出最终的费用“光铁就要852京美元”——如果NASA现在要着手进行建造，那么他们需要先搞到相当于世界国民生产总值（GDP）13000倍的资金。另外以现有的技术，光是挖掘出建造需要的铁块，就需要耗时83万3315年。因此这份请愿的最终下场我们早可以预见，即使是技术的美国，做不到的事还是做不到。

日本人过新年·二

文 山山

あけましておめでとうございます。今年元旦很多公司和学校是5连休，大家可要注意不要玩游戏过度哦！（天之声：每天玩到3点睡的有资格说这话？编之声：等读者看到这话已经来不及了……OTL）最近一直在玩《海贼王 冒险黎明》，画面虽然差了一点，但吐血推荐OP饭们一定要尝试一下！本月最让人纠结的新闻就是《MH4》延期，笔者可是好不容易存出了3DS LL的钱……有不少人说Capcom是因为2013年3月PSV大作井喷所以延期避其锋芒，不过笔者还是更愿意相信Capcom是为了把游戏做得更出色才延期。

上次说到日本人过新年的习俗，今天介绍一下日本人新年时的一些活动和游戏。

年贺状（nen ga jyo–，贺年卡）：日本人非常重视贺年卡，认为在新年的时候送贺年卡可以表达在过去一年中的感谢，以及新年也よろしく（yo ro shi ku，请多关照）的心情。即使在网络发达的今天，个人甚至各种团体也喜欢互相邮寄贺年卡，有合作关系的公司之间这种往来尤为重要。

はねつき（ha ne tsu ki，板羽球）：相信这也是ACG爱好者们早已熟悉的典型新年游乐了。用两块板子和鸡毛毽进行的球类游戏，两人以板子互相击打毽子，没有接到的一方算输，输的一方要在脸上涂上墨汁作为惩罚。

打年糕

凧扬げ（ta ko a ge，放风筝）：说实话第一次听到这个的时候真心很想吐槽，大冬天的放什么风筝……只能说地方不同风俗不同了。

饼つき（mo chi tsu ki，打年糕）：日本吃年糕的习俗和中国一样，新年一到，各大商店街的街口都会进行打年糕的活动。大家都很享受把糯米打扁再捣烂的过程……

かるた（ka ru ta、卡牌游戏）：日本传统的卡牌游戏，种类很多，最有名的是百人一首，汇集了日本王朝文化七百年的100首名歌。每首分为上下两句，分别写在两张卡牌上。下句卡牌放在桌子或榻榻米上，对战双方分别在两侧，由主持人随机抽取上句大声朗读，对战者抢桌上对应的下句卡牌，最后卡数多者胜。

日本人过新年就为大家介绍到这里了，在这里也祝各位读者在新的一年里万事如意。







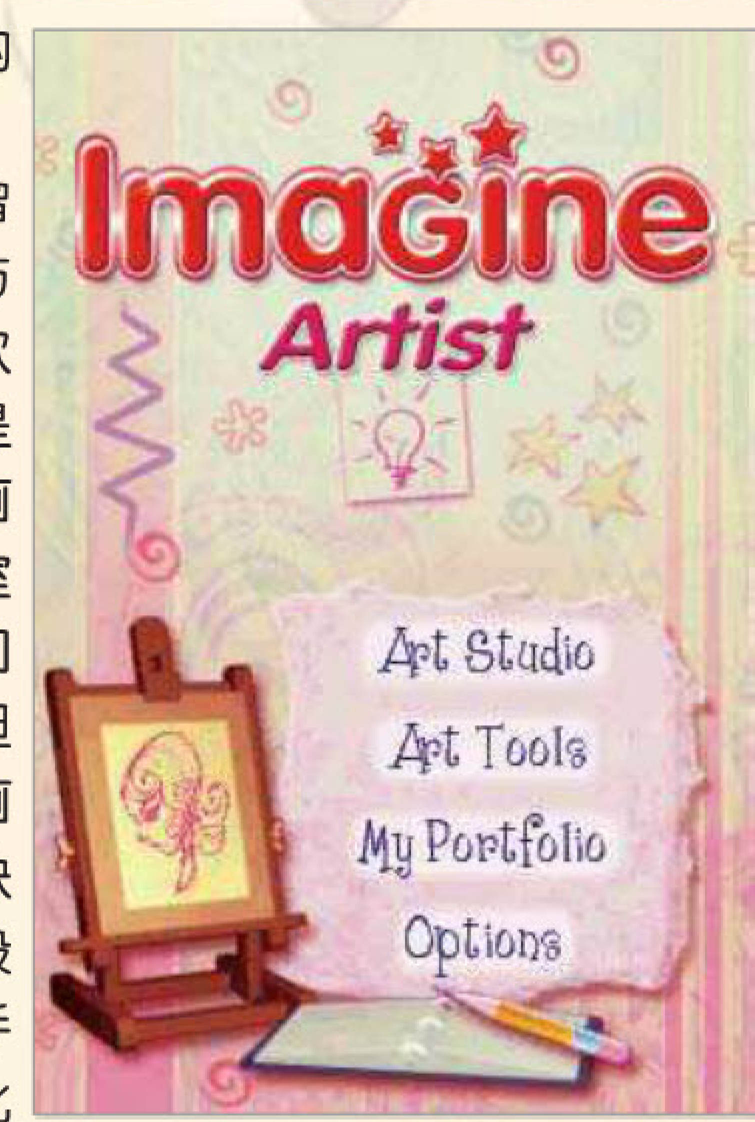
在本次的《游戏边缘地》栏目中，我们继续为大家介绍NDS的应用软件游戏。这些应用软件游戏大多虽然都不够有趣好玩，但却绝对称得上是“寓教于乐”，这也是当年“学习机”的宣传口号。如果我们肯下功夫对这些游戏进行钻研的话，的确可以提高我们的相关专业技巧；即便简单接触一番，扩大下知识面也是不错的。

想象 艺术家

Imagine：Artist



软件介绍



在之前的“游戏边缘地”栏目中，我们曾经介绍过两款与绘画相关的应用软件游戏，分别是《涂鸦DS 经典画作》和《绘画教室DS》，虽然它们的素质非常高，但都属于专业的绘画教学软件，对于缺乏美术基础的一般玩家来说，要上手还是太难了。而此次我们要介绍的这款游戏《想象 艺术家》则没有这么高的门槛，即便是零美术基础的玩家也能轻松上手，如果有玩家想接触了解一下绘画的基础知识，就来试试这款游戏吧。

绘画入门



《想象 艺术家》虽然算不上专业的绘画游戏，但却称得上是初学者最为理想的教材。在游戏中，玩家将从最基础的临摹上色一步步学起，逐步掌握绘画的基本技巧。当然，这款游戏用模拟器是很难正常进行下去的，毕竟对于初学者而言，用鼠标勾勒线条可远远要比触控笔难得多。另外，由于这款游戏的风格比较可爱，已经为人父母的玩家也不妨让自己的孩子去试一试，没准能激发起孩子对美术的兴趣。

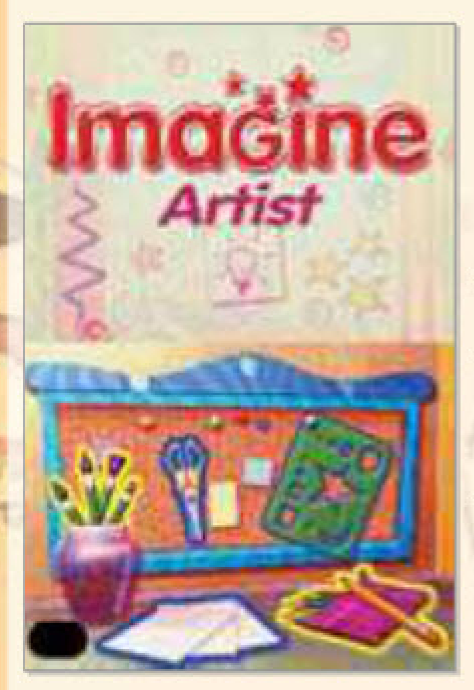
教学模式（Art Studio）





这是游戏中的教学模式，在游戏中漂亮的美术老师Megan会带领玩家学习绘画技巧，而且每一次绘画教学步骤都安排在日程表中，玩家就像参加美术学习班那样，每一周每一天都会学习不同的课程。第一周的课程主要是绘画基础部分，比如第一天是教玩家如何用铅笔勾勒线条，第二天则是告诉玩家如何调色和上色。另外，在教学过程中还穿插各种有趣的小游戏，这些小游戏都与当前的绘画教学有关，如果玩家的小游戏成绩足够好，还可以解锁各种不同的绘画工具。

收集模式（Art Tool）



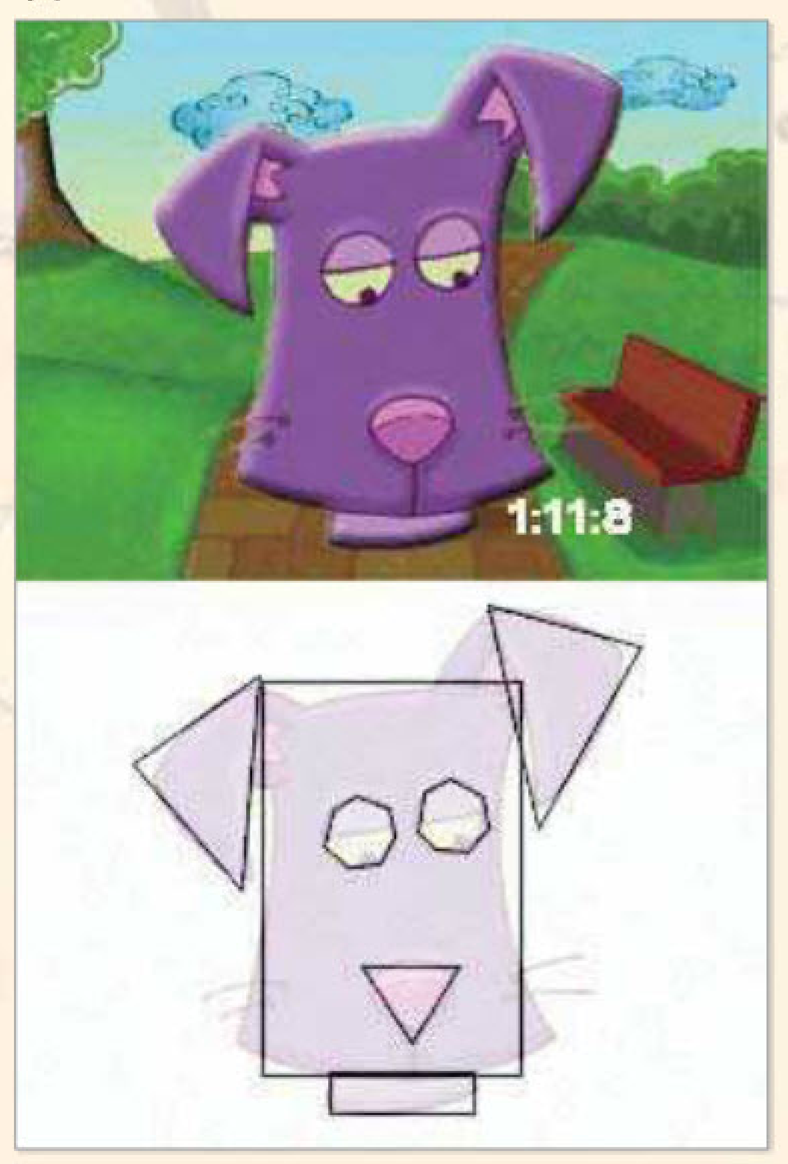
这个模式会展示出玩家已经解锁过的绘画工具，比如画笔、画板以及其他的辅助工具等等。玩家已解锁的绘画工具不仅可供收集，而且可以利用这些工具进行自己的个性创作。玩家在绘画教室模式中的完成度越高，能够解锁的绘画工具也就越多，在进行个性创作时也就拥有更大的选择空间。





个性画作（My Protfolio）

在这个模式中，玩家可以浏览并修改自己的个性创作，如果自己有得意的作品，请一定要向朋友们展示一番！



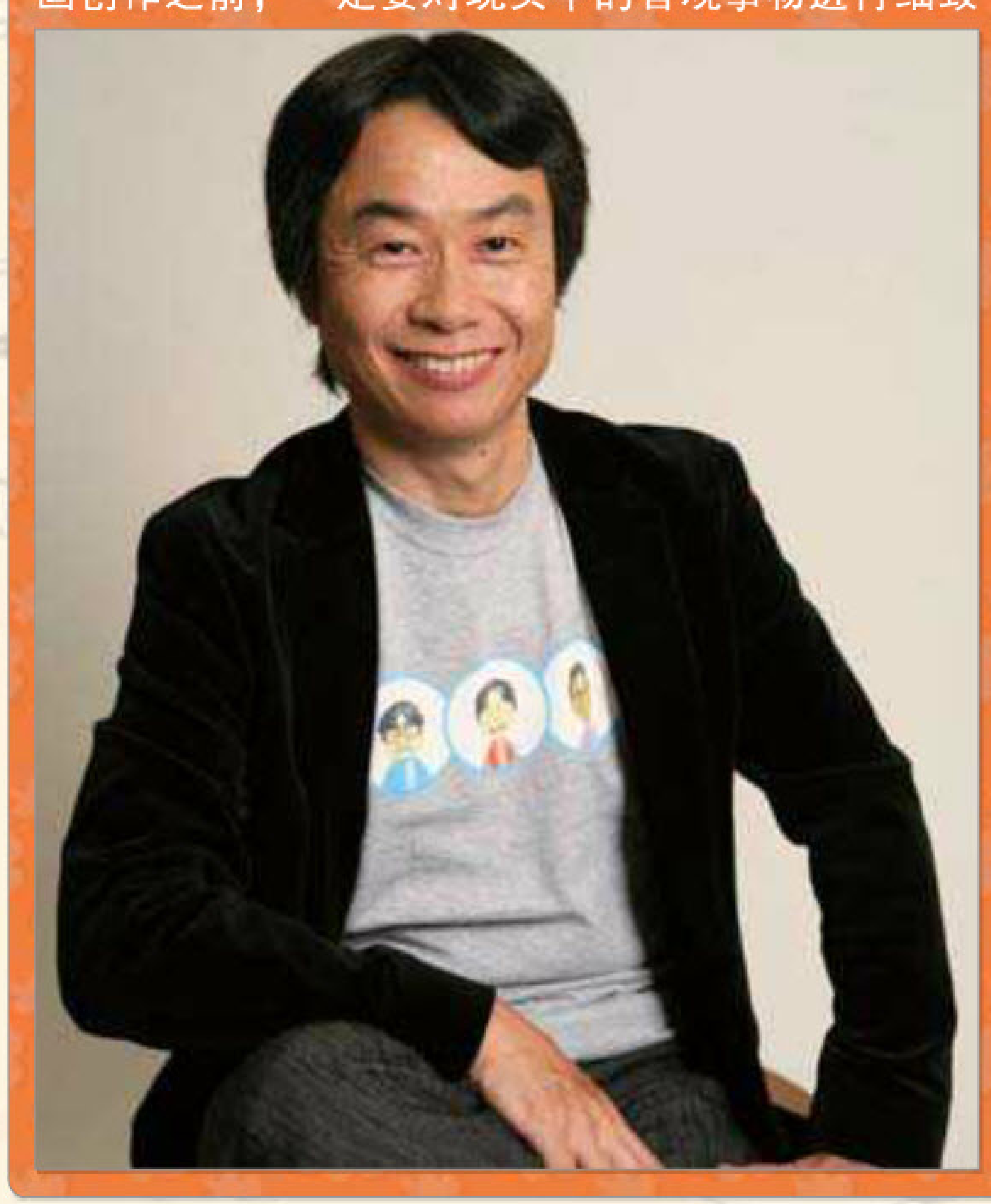
设定（Options）

在这里可以进行系统以及游戏功能的设定，同时查看游戏的制作成员表。

学习绘画的意义

虽然不是每个人都能通过学习绘画而成为真正的画家，但从扩大知识面的角度来说，了解一些美术知识总是没错的。况且绘画和音乐一样，都是我们在日常生活中经常接触到的艺术形式，如果我们能了解一些专业知识，那就能够从更专业的角度去鉴赏艺术，从中自然能得到更大的收获。

绘画可以锻炼我们的感知能力，我们在进行绘画创作之前，一定要对现实中的客观事物进行细致入微的观察。如果能够日积月累，长期坚持这种观察事物的习惯的话，那么对事物细节的感知和分析能力也一定会越来越强。尤其是对于孩子们来说，从小通过绘画来增强感知能力是非常重要的。



绘画还可以锻炼人们的动手能力。我们平时在看到一些文字描述时，脑海中很容易映出一幅幅相关的画面，但如果想要把它变成其他人也能看到的现实画面，就必须亲自动手把它画出来才行。其实不仅绘画是如此，我们在策划方案、创作文章、编写剧本的时候也会遇到同样的问题，如果能拥有通过绘画所养成的动手能力的话，在进行这些文字工作时所遇到的阻力自然也会小的多。而对于孩子们而言，如果从小通过绘画来培养出勤于动手的优秀品质，那么在学习以及未来的工作中也一定能更好地发挥出自己的才能。

绘画还有最重要的一点，那就是培养人们的想象力和创造力。美术是一个没有固定法则，没有机械重复的创造性学科，在拥有一定美术基础的时候，就可以进行自由的发挥和创作，把自己的想象力和创造力尽情的宣泄出来。我们知道游戏设计大师宫本茂一向以想象力和创造力闻名于业界，无论是早期的《马里奥》和《塞尔达》，还是后来的《皮克敏》与《任天狗》，都是艺术价值颇高的划时代大作。宫本茂毕业于金泽市立美术工艺大学，在大学期间进修美术的经历，恐怕是他丰富的想象力和创造力的重要源泉。许多电影导演也曾经进修过美术专业，或者在美术领域有一定造诣，这也说明绘画对提升想象力和创造力确实有很大的帮助。

VOCALOID的初音相信不用在下多介绍了吧，不过各位玩家认识“洛天依”吗？她就是VOCALOID家族首次中文化的角色，利用载入洛天依的Yamaha VOCALOID3，玩家就可以制作出如初音一样的自编歌曲，而且还是中文！而这次“游俏小筑”邀请的嘉宾，正是洛天依的音源——山新（拍手拍手）！最近各位有没有看网络上连载的国产动画《十万个冷笑话》呢？里面的可爱（又恐怖）的哪吒以及白雪公主都是由这位妹子配音的哦。

山新



昵称：山新
年龄：20<年龄<25
身高：165cm
生日：元旦
职业：配音演员
星座：摩羯座
性格：熟人闹生人静
喜欢的游戏：《逆转裁判》系列、《太鼓达人》系列、《马里奥》系列
喜欢的动漫：《名侦探柯南》、《EVA》、《刀剑神域》、《银魂》
喜欢的颜色：粉红、天蓝、草绿、柠檬黄
喜欢的电影：哈利波特
喜欢的音乐类型：J-POP
喜欢的异性类型：温柔儒雅型
口头禅：噗……

酷洛洛： 先麻烦山新和各位读者打个招呼先吧。

山新： 大家好！我是山新！因为属性总攻，所以也可以叫我山攻攻，请多多关照o(*≧▽≦)ツ

酷洛洛： 其实有不少玩家是从洛天依开始认识你，可否说一下你成为洛天依音源配音的经过么？

山新： 其实经过没有大家想象的那么复杂，就是一个很偶然的机会去参加了试音选拔，最后和几位参加最终选拔的同学进棚试了下音，通过一层层官方评审就被选上啦。

酷洛洛： 那在你眼里，你的女儿（洛天依）是怎样一个角色呢？

山新： 就是如同女儿一样的角色呀（咦？）

酷洛洛： 难道对她的性格就没有什么看法么，例如吃货什么……不过话说为什么说洛天依是吃货（我有点小白）。

山新： 被大家称作吃货貌似是因为当时出了七首官方曲，其中一首叫做《千年食谱颂》的原因。作为曾经吃货联盟的资深成员，觉得自家闺女也是吃货什么的设定完全没有任何违和感啦（=W=）。

酷洛洛： 当网上众多爱好者用洛天依来制作音乐，你这位幕后藏镜人有什么感觉呢？

山新： 嫁出去的女儿泼出去的水，希望别把闺女玩坏就好了（伏地）……

酷洛洛： 我有一天在家里用洛天依调教了一首歌：我家有只小毛驴，从来也不骑……

山新： （=3=）儿歌很适合洛天依的，哔哈哈哈……

酷洛洛： 除了洛天依外，山新你最喜欢哪位V家角色呢？

山新： 大哥！双子！





酷洛洛：山新最近有没有玩什么游戏呢？（掌机游戏当然最好，没有的话也没关系）

山新：一直在玩的是3DS上的《太鼓之达人》，还有最近的《终极军团》（=W=+）。

酷洛洛：居然还会玩打枪，略意外。

山新：本来是因为当时有基友下了试玩版大家一起联机觉得很有趣，加上人设和配音也不错就入了，玩着玩着觉得手感超好（>_<）…

酷洛洛：那最近在看什么新番动画呢？

山新：《刀剑神域》还有《中二病》。

酷洛洛：话说山新有没有曾经中二病的时候呢？

山新：有，动画里的很多事情简直就是我当年的真实写照（TVT）……中二得很严重，导致现在偶尔还会犯一犯病，捂脸OTL。



■山新的掌机全家福（略耀眼）。

酷洛洛：现在《十万个冷笑话》很火呀，不知道山新在给这部动画配音的时候有些什么好玩的事情呢？

山新：本来就是一个十分欢乐的动画，录制的时候自然很欢乐啦XD。其实一些台词还有梗是北斗企鹅工作室的大家在录音的时候现场临时商量出来的（=W=+）边录音边吐槽什么的最有爱了。

酷洛洛：刚刚知道你也参与了《仙剑奇侠传5前传》的配音工作，可以透露一下是什么角色么？山新以前也是《仙剑》玩家？

山新：我就是打酱油啦，跟配《仙剑4》那会儿差不多，都是一些小角色……不知道目前官方有什么安排，我还是先不透漏啦，等官方公布吧（>_<）……我对于RPG类比较苦手，所以此类游戏玩的很少（-________-"）……

酷洛洛：听说你最近还在《黑子的篮球》声优见面会和小野贤章以及小野友树交流了一番，可以说说其中有什么趣事么？

山新：其实当时是因为同是配音演员而被主办方之一邀请去做国际交流的。两位声优都十分健谈，大家都希望今后中日两国声优可以做多一些深度交流呀。

酷洛洛：如果有读者希望能够成为一名配音员（声优），山新可否给一些意见读者们呢？

山新：在学习普通话之余，有机会多学习一些表演基础，会对之后的配音出演帮助很大……

酷洛洛：那今后是否会继续在声优行业里发展呢？

山新：肯定会继续的，目前国内配音行业还有很大发展空间。如何不断的学习国内前辈以及国外同行的优秀经验，还有如何让大家慢慢接受国语配音是目前也是今后的目标（>_<）。



酷洛洛：好了，时间也差不多，最后有劳山新和各位说几句话吧。

山新：谢谢大家看到这里，今后希望能给大家带来更多更优秀的作品，也请大家多多支持呀。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net



小时候在学校，每到元旦学校都会举行联欢会，而印象中似乎几乎每年的元旦都会下雪——起码地上会有积雪。一转眼来深圳快9年了，现在也已经很习惯这种有些冷但仍然举目一片绿色的元旦了。话说上辑开始“掌门人”增加了8页、并增加了子栏目“微生活”，进度便没把握好，很晚才给美编JUXI，结果2013年的第一辑还是出现了同样的问题，看来果然该重新计划下工作时间的安排了……接下来，就开始大家的交流吧！

犹豫中……

我有个同学在考虑入手高达还是PSV，不够从中国的现状来看，PSV就算入手也是MP4，纠结中……另外电脑光驱坏了，看不了碟了（TAT）。

沈阳 羊冥氘

酷洛洛： 话说这两个产品差价也太大了吧，另外同学你纠结什么，又不是你买，难道你去蹭机器玩（笑）？

胧月： 哪个高达？

马修： 从时刻保持新鲜感来说，我建议PSV。虽然正版游戏贵，但毕竟不用你花钱，所以么……话说我们这算不算教坏人啊……

好哥哥

吃了三个月的方便面，省下来的钱终于够买了台3DS，谁知道被我弟弟一按更新，就再也玩不到NDS游戏了，加上当时经济困难买不起游戏，所以我果断地卖了买了台二手PSP送给我弟弟，回过神来才发现：我辛苦了三个月，到头来什么都没得到！

中山 大师

胧月： 既然如此，就让它发挥作为3DS的价值好了。经济条件不允许的话，也可以考虑趁早转手。

阿鲁： 你得到了弟弟的信赖。

白菜： 你得到了“弟弟心中好哥哥”的评价。

酷洛洛： 你得到了一个对你仰慕万分的弟弟。

马修： 上面的三个，在用不同的话表达同样的意思么……

只言片语 快200辑了呢，感谢《掌机王SP》陪伴我走过的日日夜夜，目测会打起精神做个200辑YY封面的说（≥_≤）。（苏州 血祭狂歌）

（该话题由广东茂名 朱亮熹 提供）

掌门话题 小编们都喜欢什么样的世界观呢？

酷洛洛 本人的话比较喜欢天马行空，因此偏向的游戏世界观自然是SF系，例如“《星之海洋》系列”一直是本人最喜欢的游戏系列之一。其次的话应该是都市传说类吧，那些有着非凡身手或者特殊能力的人物隐藏在繁华喧闹的市区中，不觉得很帅么？

LIKY 没有太过喜欢的世界观，剑与魔法、科幻、童话都还可以，恐怖阴暗之类的比较反感。

白菜 作为一个日式RPG控，妥妥的剑与魔法世界观。特别是“《.hack》系列”、“《传说》系列”以及近期大热动画《刀剑神域》的“妖精之舞篇”世界，就是理想中的游戏世界观。

苍穹 最合个人口味的应该要数欧洲中世纪带魔幻元素的世界观，如《火焰之纹章》。除此之外就是基于真实历史时代的作品了，三国时期和日本战国时期的相关游戏不论类型，个人大多都会去尝试一下的。

胧月 也许连熟悉我的人都会感到意外，我比较偏爱《神秘岛》那种未知世界在眼前层层展开的探险系世界观；不太喜欢游戏开始就告诉你这个世界有几层、分成几个大陆几个国家云云，可是玩过的倒是后者居多。

马修 我喜欢的游戏的世界观还是比较极端的，要么是《口袋妖怪》那种清人的，要么是《战神》、《机车风暴》那种完全无序、暴力为王的，还很青睐三国、日本战国等历史背景的，《超级大战争DS2 毁灭日》那样在废墟中杀出生路的也很喜欢。当然，如《电车GO》那样完全可以无视世界观的玩起来也挺轻松的……

乌冬 比较喜欢《怪物猎人》中的狩猎生活，发达的锻造技术、王都、骑士团等关键字都反映出了中世纪的特点，而且为了生活，猎人们又不得不拿起武器在蛮荒的大地对抗巨龙，这里又很有原始社会的味道。

半夏 我比较喜欢治愈的世界观，温情一点比打打杀杀更适合我，不过有的时候那种悲壮苍凉的感觉也不错。

身体第一

最近生病了，很是郁闷，生病期间，感觉平时的烦恼根本是不值得一提！身体健康才是最重要的，身体健康，还怕事情做不好吗？身体是一切的前提！平时多注意身体，多调节饮食，控制情绪……

玉林 陈海松



马修：的确啊，生病不舒服的时候，最希望的就是能舒舒服服全身投入到游戏和工作中啊，但貌似只有生病时才会发觉健康的重要性，等病好了基本上还是继续原来的不良习惯。

酷洛洛：其实这个道理很是简单，然而人们总是会把它忘记，或者有意忽视，包括编辑部的众小编们……

阿鲁：我能说我深有感触么……

胧月：楼上的都休养这么长时间了，快回来干活！

只言片语 游俏小筑多放图啊！（宁波 稀幻）





佳话

某日下课时分，闲得发慌的我便拿起《掌机王SP》并看了起来，正好坐在我前面的一个妹子回过头问我："这是什么书？""《掌机王SP》。""你也有掌机吗？""有啊，PSP和NDSL。""我有PSP和3DS。"……现在我俩已成为了一对好机友，目前正带她打《MHP3》。

上海 郑一帆

苍穹：先恭喜郑读者找到同好，问一句有把这个妹子培养成每月买《掌机王SP》的铁杆读者吗？没有的话大侠请读档重来（逃）。

白菜：一段佳话里又少了PSV。诶，我为什么要说"又"？

阿鲁：仅仅是好机友就够了么（斜眼）。

胧月：以后做书讯广告可以考虑加上"交友神器"的BANNER。

马修：鲁叔歪楼果然有一套，虽然我也很想歪楼……

萌软妹

追循成步堂的足迹终于来到了中国政法大学的本人，现在越来越觉得像"死刑"这样的小词就像萌软妹（旁：变态）。由于本人的"枣糕"个性加上大力推广元首，现在班上来自全国的兄弟脑子里都生成了"东北妹纸=剽悍的纯爷们"的印象（-_-lll）。

哈尔滨 李双菡

马修：是不是和医学专业的软妹对各种解剖等各种重口都很适应一个道理。

苍穹：想起了个词叫"反差萌"。

白菜：萌"软"妹？怎么我脑海中联想到的角色全是钉宫啊？话说回来，东北人生性是比较豪爽豁达……

胧月：萌软妹能只想到钉宫的毛老师够奇葩。

目不忍视

又拉了五个人买3DS，其中不乏从《LOL》战场硬拽过来的。虽然在他们当中我是元老级的，可是钱包确实长期营养不良的，眼看着他们一个接一个地买着游戏，我目不忍视啊！

长春 ましょ

马修：恭喜你，那五个朋友会让你省却不少独自买游戏的钱。

白菜：机友除了联机以外，最大的利用价值就是借·游·戏！

胧月：为什么我觉得这是不花钱就能玩到各种游戏的绝好状态？

酷洛洛：最后反倒是这位读者比较适合玩《LOL》么（免费）……

我同学系列

跟某同学补作业，他一挪虎躯，只见口袋里的iPhone 4轻轻一摔，花屏了，哭哭哦。然后去他家，买了面包和意大利面，面包路上吃了一半掉了，然后意大利面用手托着吃，吃了一口也掉了。那天我已经笑成狗了……

苏州 血祭狂歌

白菜：这是操纵重力能力觉醒的前兆！

阿鲁：每次一看见这种情况，我就想起了那句著名的成语——祸不单行。

胧月：永远的宿敌——邻家孩子；永远的调戏对象——"我同学"、"我同事"。

马修：苍穹这次竟然没出来吐槽说"如果摔的是诺基亚就没事了"……

只言片语 期待"《光明》系列"的新作《光明之舟》。（玉林 黄继广）

为奖学金而努力

小学时父母给我买了PSP，为了成为双机族，于是开始在初中努力学习攒奖学金。初一时想买NDSi，攒了1000；初二时发售了3DS，于是攒到了2000准备初中毕业买；初三时发售了PSV没毕业后刚好到3000，所以入手了PSV和一些正版游戏。回头看这三年，为了奖学金而努力到了全班第一，还考入了全市第一的高中……

乌鲁木齐 鱼梓酱

白菜：您太厉害了，真心想不出其他言语。

酷洛洛：同学你的事迹太励志了！

胧月：接下来几年任天堂和索尼应该继续多出新掌机。

阿鲁：快入宅坑吧，这样你会很轻松地考上全国第一大学的。

马修：鲁叔在这种励志场合都不忘拉人入坑啊。

AR卡海报

学校的动漫社招新，我看到了一张海报是一张超大的3DS AR卡，于是终于在学校里找到了机友。很开心的说。

西安 Sasuby

阿鲁：用贴AR卡海报的方法来征机友的方法看起来还不错。

白菜：又是动漫社，怎么那么多动漫社！

马修：现在的学校文娱生活都这么丰富了？

胧月：近来对古典部比较有兴趣……

心绪不宁

这几天有点心绪不宁，因为省统考的成绩没出来，很怕考砸了，一想到要去复读就对自己的前途感到有点模糊了，求指点。

常州 姚昕

马修：其实复读不复读都无所谓，就算复读了，多读一年书在人的一生里也不算耽误，接下来多努力就是。

苍穹：其实“塞翁失马焉知非福”，复读未必就一定是坏事，先把心态放平、眼光放远，这样才不会影响考试的发挥。

阿鲁：每个人的情况都不一样，所以这个小编还真帮你做不了主，说不定现在的小决定，就会影响你今后的一生，所以请好好斟酌吧，毕竟烦恼这些也是人生必要的一部分，但不管最后的决定是怎样，只要不后悔就行了。

乌冬：是不是经历过手术台上生死一线的人，说的话都那么有内涵？

阿鲁：我只是割个痔疮，生死你妹啊！

苍穹：借用《十万个冷笑话》的台词，“乃瞧不起痔疮是吧？痔疮哪里惹到你了？”

白菜：刚看完《医龙》再看到上面这番对话觉得蛮有喜感。

看手表

有一次和同学吃KFC，在他用戴着手表的左手拿起可乐准备喝掉时，我很自然地问了一下时间，他也很自然地看了一眼手表，结果……

沈阳 Kirito

白菜：小时候我在某读物里读到过，这是以前国外标准的整人手法。恭喜这位读者自行悟道。

半夏：让我想起郭老师著名的笑话“吃糖三角烫后脑勺”……完了，一想到糖三角就好饿，咋还不到下班时间捏。

马修：半夏竟然能从可乐联想到糖三角……话说深圳的糖三角还挺贵的。

只言片语 希望《特特莉工作室》会有中文版。（苏州 老总）

住校

唉，坑爹的住校啊，越来越没时间写回函了，伤心啊。这次难得向小编们写封回函，一定要登上啊！我也是老读者，从小学就一直坚持买《掌机王SP》，已经有六七年了，我也见证了《掌机王SP》的成长。高中时间太紧，而回函寄到已经是下个月了，悲催啊！这次就满怀诚意地用速递寄吧，一定要收到啊！小编们，等我啊！

昆明 Azusa

马修: 每次看到这些六七年的老读者的来信，都会感慨时光飞逝啊……一转眼这么多年了，谢谢大家的支持。顺便，真的不要用快递寄回函表，太贵了……

阿鲁: 我想说的是，回函参与抽奖是按邮戳的时间为准，而登不登书和寄回函的时间没有多大关系，关键是内容，所以请放心大胆地寄回函吧！

194辑调查之写出至少一个你想去尝试玩的原创新作（非续作或外传），并写出吸引你的原因。

《灵魂献祭》，尝试一下血腥、重口、暴力一点的游戏，话说我一直特讨厌这些，《使命召唤》、《战神》神马的碰也不碰。

太原 ZERO

说实话，现在我有点兴趣的貌似也就《灵魂献祭》了吧，不为别的，杀杀《怪物猎人》的锐气也好吧。

天津 JR

《灵魂献祭》，内心还是存在“被恶心下吧”的冲动。

汕头 Melmen

《启魂者》，RPG狂人沉迷不已，虽说要看着攻略过关，但还是觉得不错。所以说RPG狂人你们伤不起啊！残念的是不懂日语——求毛老师教授啊。

东莞 Agoni

《灵魂献祭》，有张力的画面，个性的怪物，以及讨伐后的成就感，想一并感受！

沈阳 赛伯拉斯

3DS的e商店上很多游戏虽然看着是小品，其实玩起来都很有创意，而且很便宜。

重庆 becky

《灵魂献祭》吧，世界观很对我的口味，看预告视频打得也很爽，我沉睡半年的PSV也该觉醒了！

厦门 阿福

《幻想生活》吧，总觉得是很适合我的游戏哎。

成都 袁七旺

《恋爱面前，校规无视》，我喜欢乙女游戏，又只有PSP，游戏名字也很给力！

大连 海狗

《灵魂献祭》，暴力和重口味就是我的菜啊！

青岛 张小维

马修:《灵魂献祭》以绝对票数拔得头筹，其中有一些是坚守索尼掌机的狩猎玩家，还有一些是因为好奇其血腥和重口——不过从已经提供下载的试玩版来看，实际游戏中还好，不过是原画重口。

195辑调查之对平安跨过所谓末日的感言，说说新年的抱负以及家人或朋友对2012的趣论。

2012是什么？等我做完这几道解析几何先……

某苦逼高三生

2012啊，眼睛一闭一睁就过去了，没什么大不了的；如果出现一闭不睁的情况，只能说睡死了。我的新年抱负是拿下PSV，带初音回家。

诸暨 HITMAN

末日年扯淡得一塌糊涂……2013年，3DS版《超级大战争》可以出新作了！

上海 王菁益

蜡烛卖疯了，可我还没买到……在新年里，希望自己和父母健健康康，PSV和3DS破解顺顺利利，吼吼！

吉林 小基基

周围竟然有人为了末日准备了手电、压缩饼干……末日神马的弱爆了！我是新人类难道还会怕末日？

哈尔滨 柳梦凡

我说过，在2013年之前追到女生（大心）！

深圳 RG王子

还是期待新年，末日这种不相信。有钱买掌机吧，好多游戏都没补，怎么能有末日呢？

桂林 尾巴

类似于“战争结束后俺要回故乡娶老婆”这种话本人还是说过的，不过活着本身就是一件美好的事情。

常州 Mr.Lonely

打算入手新的主机——PSV，末日真来的话，至少让我在打机中……

大丰 世纪映像

过了末日，还是光棍一条，真是一个好人啊！新年我不想抱负，我想抱妞。

南宁 卢尚拓

平安度过所谓的末日后，2013上半年我将为人父。新年愿望是希望父母和老婆都健康，《掌机王SP》200辑惊喜满载。

肇庆 我是穷人

没啥感觉，反正世界末日都有主人公拯救世界，我乐得安稳。

东莞 Magic

只言片语 《AKB 1/149》真乃我等diao丝之神作！（保定 Parchi）



真爱

苍穹：号称“型月厨”的毛老师没买PSV上的《Fate》、自诩《大神》死忠的白菜至今《大神 绝景版》未通关，却不声不响地拿掉了人生的第三个白金奖杯——《终极军团》。到底什么才是真爱？吾等凡人不禁陷入了沉思（摊手）……

别了，刘一手

酷洛洛为了方便《PSV专辑》制作中沟通，将包括主编大人在内的大量参与同事拉进了“刘一手”群，虽然工作沟通顺利，但也带来了如下结果……

苍穹：重新建个群吧，别了刘一手 。

白菜：无奈……

酷洛洛：呃，我错了……

半夏：（附近的）刘一手早倒闭了。

苍穹：活在你们心中。

半夏：我好像只吃过1次？不对！我去的那次就倒闭了！

白菜：落ち着け（冷静）……

马修：话说酷洛洛把刘一手群毁掉，是不是因为有什么怕记录进微生活的？

胧月：不清楚，他心机太重。

游戏与成绩

白菜：“学生时代有没有一款游戏让你成绩突飞猛进？”某读者提供的话题，很发散思维啊。

苍穹：《大航海时代》，妥妥的。

胧月：很多游戏啊——考不好什么都没得玩！

Wi-Fi

某段时间，公司Wi-Fi网络极度不稳定，小编们的3DS和PSV纷纷中招，既无法连接任天堂e商店，也无法去PSN上更新自己的奖杯，这时惟一脱颖而出的，依然不出所料地是毛老师。

苍穹：要查下载游戏的信息，美版3DS、日版3DS都要升级，都无限报错……还有，强烈谴责自己不买3DS版《BB》而要公司掏钱的毛老师！

刷奖杯

苍穹：《AKB 1/149》，奖杯巨坑！

乌冬：全人物神告白……疯了……

酷洛洛：成就感满点！

乌冬：主攻一个人的话通关一次1小时左右，很快的。

马修：曾哥（乌冬）终于可以从高达打枪游戏里解脱了不？

苍穹：曾哥白金预定！

胧月：不可能，他宁可去看综艺。

乌冬：边看边刷呗。

马修：曾哥玩《口袋妖怪》刷蛋就是这么刷的……



物理

白菜：3DS美日版电源是通用的吗？

苍穹：日版的我们不都加了火牛或者换220V的电源了么……

白菜：哦，好像也是。

苍穹：毛老师你物理考几分？

白菜：（得意）曾经是物理科代表！

半夏：昨天开始我在公司就连不上网了。

苍穹：要重新设置？

白菜：我能正常上，

苍穹：糕帅富毛老师的机器……

白菜：你们去网络设定里测一下连接嘛。

（众人随后继续鼓捣一番，依然无果。）

胧月：不愧是毛老师摸过的最新高贵宝石蓝3DS LL。

玩家画廊

湖州 斯介克汀



马修：不得不说，时间过得太快了……

马修：右上角的字乍一看是“狠”，其实是“猥”……

芜湖 童贞魔法师

马修：还在为攒不下钱而苦恼的话，不妨特意记下每次花钱后的快乐。

太原 ZERO

马修：最近3DS的破解据说有进展了，这位朋友再等等啊。





上海 蛤蟆闲人

马修：大怪鸟正面图，浓浓的猥琐感啊。



庐江 卢辰

你一言我一语

高二的第一学期就要结束了，学习压力的确重了不少，而且面临选理还是选文……个人比较喜欢文科，但老师想让我选理科，纠结中……

上海 蛤蟆闲人

马修：好像和我当初遇到了同样的境况……到底选文选理，还是看你更擅长文科还是理科吧，自己的事尽量自己做主。

打通了巧舟的《幽灵诡计》，打到最后才知道自己是只猫……不愧是巧舟！

唐山 A.F.

马修：那的确是《幽灵诡计》的一大惊喜……现在回想都记忆犹新。

在同学的指引下，喜欢上了《牧场物语》，可以在课间拿出来玩一玩，放松身心，感觉很好。NDS还会出其他比较适合女生的游戏吗？

玉林 思思

马修：适合女生的NDS新游戏可以关注下每辑的《游戏一品轩》，不过以前可有不少面向女生的游戏，不妨试试，没玩过的游戏其实都是新游戏。

我们班的一个女同学把我3DS里面拍她的两张照片删掉了。

广州 洪哥

马修：乍看起来信息量似乎蛮大，不过如果纯粹是偷偷拍女生然后被发现了夺取机子删了照片，就另议了。

小编们有没有买彩票的？

绍兴 MARS5

马修：2004年本人来编辑部报道第一天，下班后，下楼便看到一众前辈便涌向彩票投注站。现在这情景很难看见了，“掌机王”的应该没有；问下UCG的纱迦，UCG似乎有人偶尔会买。

《噬神者》那个叫发神晶的材料把我刷得发神经了都，现在已经没有刚开始的热情了，每天开机打一遍黑龙，然后关机……

沈阳 门三九日

马修：问下玩的朋友，似乎要打什么黑白任务，先打黑再打白……话说回来，已经刷得这么痛苦了，不妨先打些其他任务缓缓……

我有一款GBA盗版《机战D》，记忆电池没电了，我想换一块电池，但是拆不下来被焊死了，有办法解决吗？

上海 顾春军

马修：电池都是锡焊点上去的，很容易拿下来，然后再焊上去即可——话说回来，既然记忆电池已经没电了，又是盗版，不妨用GBA模拟器直接玩ROM啦。

想买3DS，想买PSV，可惜没钱。

温岭 Kaori

马修：前两辑有关于攒钱买机器的调查回馈，这位朋友可以参考下攒钱的方法哦。

宅女一枚。我家这边玩掌机和组模型的女生屈指可数，每次去模型店和电玩店都会胆战心惊……宅男的气场，太强了！

桂林 琵～

马修：其实还是独自一个女孩子去一众陌生男中时被集体注目的感觉吧，其实也没什么的……

小编谁是下载狂？

石家庄 Lininter

马修：据我观察，只要带宽够，又有会员账号，人人都可以成为下载狂，下来的片子动画不一定看，但每月的流量都会尽量去给用掉。好吧，我就是其中之一……

PSV靠《灵魂献祭》能起死回生吗？

北京 海豚

马修：一款游戏拯救一个主机的案例不是没有。《灵魂献祭》的话，还有两个月就发售了，到时候市场会给答案的。

只言片语 适应了高中生活，回函也重新开始寄了，一切生活步入正轨。（沈阳 腌甜葱）



乌鲁木齐 黎翔

马修：两层面具……表达的是什么呢？



洛阳 狗娃

马修：有点美式漫画风格的自画像，左手边是枪管还是手机？



乌鲁木齐 无为

马修：似乎是一个阴阳脸的人在吃太极图案的棒棒糖。



东莞 Agoni

马修：艾鲁猫什么时候看都傻傻地快乐着。



唐山 A.F.

马修：这位同学的阳光自画像果然是活力四射啊！



昆明 Azusa

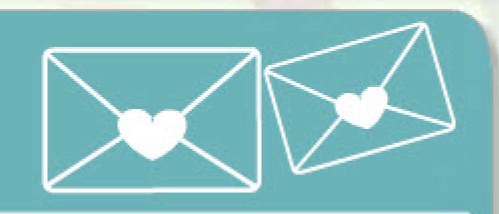
马修：很赞的画，话说这位朋友和乌冬一样，都是《GVG》和《MHP》的爱好者。

稿费待确认通告

右表作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
PSP2000	195	玩家点评	核心危机 最终幻想Ⅶ
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192、193辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。196、197辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55、59～61辑，定价：16元。**《怪物猎人狩猎志》**：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。**《PSVita专辑》**：VOL.4，定价：35元。**《PSP专辑》**：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。**《NDS专辑》**：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。**《NDS宝典》**：定价28.00元。

《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606，
Email：pgking@263.net

只言片语 《噬神者2》，神作不解释！（厦门 541）



部门一起观影那天恰好去了AGS，还好后来自己补习了一遍《泰囧》，总算没脱离时代，不过看完此片后总觉得那些夸张的叫好声似乎有点名不副实，个人感觉其幽默元素还比不上徐铮前两年的《夜店》，距离《疯狂的石头》更是没法超越。好了，下面来看看本辑的问题。

本人的PSV有一个非常讨厌的问题，就是经常会出现屏幕自动开启的问题，待机时屏幕每隔一分钟左右就会自动点亮一次，然后自动熄灭，然后再次点亮……不断循环，搞得电池很快就耗完，我现在都不敢待机，只有关机才行，这个问题从我买了机器时就开始伴随，经常会出现，更新了最新的固件都不管用，请问这是机器硬件问题还是软件BUG?

大连 刀剑笑

首先请放心，这不是机器硬件问题，而是完完全全的软件问题，万恶的系统BUG。这个问题并非个别现象，如果没猜错，你的PSV应该是港版3G版主机，插入的是联通3G卡，这个BUG普遍存在于这一类主机中，而且正如你所说，从PSV发售那一天起该BUG就存在，直到现在2.02固件索尼也没把它解决，初步分析，该问题是由于某些联通3G的SIM卡与PSV的兼容性不好所导致的，所以，如果你把SIM拿出来该问题就不复存在了，当然这么一来有点冤，这岂不是把3G版完全当Wi-Fi版用了吗，比较推荐的做法就是进入【系统】-【网络】-【移动网络】中，关闭“移动网络”功能，这样也能避免待机BUG，要使用3G的时候随时打开便可以了。

移动网络设定
移动网络
数据漫游
运营商的通知
SIM卡设定
运营商设定
APN设定

▲关闭移动网络功能便能避免这个BUG出现。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

什么时候神游的3DS LL能玩其他区的游戏呢？即没有锁区的问题。

兰州 党政

3DS LL没有锁区的问题，这个恐怕永远是美丽的童话了。至于玩其他区的游戏嘛，港版倒是有可能，参考中文版《塞尔达传说 时之笛 3D》。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

在PSV上能够玩到所有的PSP游戏吗？

上海 顾春军

还没法玩到全部。这里分两种情况，官方正版PSP游戏的话，PSV只能玩那些官方提供了下载版的那些，并非所有的PSP游戏都有下载版提供的；而如果是通过破解方式运行PSP ISO的话，目前自制固件TN-C还并不能兼容全部ISO，少部分游戏会出现黑屏、死机等无法运行的问题。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

买PS+会员划算吗？

安徽马鞍山 许少玮

PS+每月都有数款不同的免费游戏提

只言片语 3DS的《DQⅦ》重制搞得太好了！（南宁 卢尚拓）

供，而一年的会员费与一款正版游戏的价格差不多，如果平时玩游戏较多、属于比较重度的玩家，购买会员还是比较划算的。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSP可以外接手柄吗?

江苏常州 卢进

官方并未推出过这样的周边，好像连“创意无极限”的周边厂商也没想过推出这玩意，如果你非要接个手柄来玩PSP的话，我倒是可以教你一个方法，那就是利用视频输出插件“RemoteJoyLite”，该插件不仅能将PSP画面输出到电脑屏幕上，还能将PSP按键映射到电脑键盘或者手柄，这样你只要给电脑接上一个手柄，映射后便能用来操控PSP了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

为什么我的3DS充电器老有问题：1.我用充电器A充电时要在接口下方放本书才充得进。2，我用充电器B充电时老要断，充电指示灯乱闪!

汕头 兔斯鸭

建议同学再拿一个充电器测试用于排查问题，如果充电器C一切正常，只能说充电器A、B都不幸出了点问题，更换一个就好了。但如果充电器C也有问题，同时这三个充电器都可以在其他3DS上使用过的话，那估计是3DS的充电接口除了故障，得找有维修的商家检查一下了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

这次《AKB1/149 恋爱总选举》里没有KISS告白么，为什么我一个成员通了四次还没出?

Email 麻油鸡

有的，不过方法变了，不再是像以前那样一个成员通3次以上，而是要通过正版里的下载码下载特典才能打出来，如果你玩的是PSP版的ISO的话可以去下个已经破解的DLC。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《初音f》里有办法查看过场插图吗?编辑模式里歌曲名字我明明用日文打出了“千本樱”为什么游戏里“樱”字不显示?

苏州 血祭狂歌

在商店购买了デザインブック之后可以在任意角色房间选择ガジェット→ビジュアルライブラリ查看各种过场插图。编辑模式如果确定是用日语输入却还没有显示的话有可能是机器默认系统语言的问题，可以试着调一下日语系统。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

购入PSV后对奖杯系统很感兴趣，看到网上不少玩家都有很漂亮的奖杯卡，请问这是在哪里制作的啊?

Email daky

一些奖杯、成就专门站都有类似的自制奖杯卡功能，比如http://psnprofiles.com/和http://www.yourgamercards.net/主要对应PSN的奖杯情况，而http://exophase.com/则是奖杯和成就兼容的。这些网站除了能制作美观的奖杯卡外，也可以查询已发售游戏的奖杯列表，感兴趣的玩家不妨收藏起来。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

iDSL的L键不灵，是否建议自行拆卸?

宁波 宅急修

不去动连接屏幕的排线和拆卸屏幕，iDSL的拆机难度还不算高，基本上把该拧的螺丝拧下来就可以了，拧下螺丝后也最好放好位置，免得装上后发现还有剩余螺丝就糗了。如果是按键胶皮和触点的积灰多导致灵敏度下降，自己擦擦这两个地方即可；如果是因为按键疲劳导致弹性下降，那就只能去游戏店换了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

介绍几条方便的购买正版游戏的途径吧。

广西玉林 陈逸风

购买正版游戏主要有以下几个途径：1.去当地游戏店；2.上淘宝之类的购物网站；3.通过官方网上渠道购买下载版，比如索尼的PSN、任天堂e商店。前两种没有什么多说的，第三种需要注意，这种方式需要有Visa、MasterCard之类的信用卡，而且，如果是国内信用卡的话还只能购买港服的游戏，日服、美服等地是不支持国内信用卡的。



▶国内信用卡在日服充值基本都会报错。



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

沈福祥　昵称：绿

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《零式》
地址：广西玉林市博白县博白县中学1105班
邮编：537600　QQ：781857523
Email：781857523@qq.com
电话：18778535954
想说的话：在同学的介绍下第一次买这本书，挺实惠的。

姚一帆　昵称：穷宅

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《轨迹》系列、《最终幻想》
地址：广东省广州市天河区茶山路243号104房
邮编：510640　QQ：1572288964
Email：1572288964@qq.com
电话：18027199831
想说的话：最近听"我爸刚弄死他"听上瘾了。

王祯昱　昵称：喵喵咪呀

性别：女　年龄：16
拥有掌机：PSP（两台^_^）
喜欢的游戏：《初音》、《牧场》、《最终幻想》
地址：辽宁省大连市甘井子区辛寨子南华街23号楼1-6-1
邮编：116033
Email：家里不能上网，没有QQ和Email，我是原始人（T_T）。
电话：15724542553
想说的话：努力学习中，之后努力奋斗游戏吧！

张启斌　昵称：张XX

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《P4G》、《MHP3》
地址：浙江省绍兴市越城区稽山中学高二（七）班
邮编：312000　QQ：563584125
Email：563584125@qq.com
电话：13675753839
想说的话：终于买PSV了，好兴奋呐！

肇国亨　昵称：kirito

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《三国无双6》
地址：辽宁省沈阳市铁西区建设西路18-12号第一城A3 1-15-5
邮编：110000　QQ：305483313
Email：305483313@qq.com
电话：13998178661
想说的话：为购入PSV努力攒钱中……

只言片语　《灵魂献祭》的动画吊足我的胃口。（上海 徐晨龙）

王浩丞 昵称：Bicycle扎克

性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDSL、PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《生化危机》、《AKB1/48 星恋关岛》
地址：云南省昆明市官渡区东华小区东华里2号402
邮编：650041　QQ：1029518188
Email：1029518188@qq.com
电话：13529377132
想说的话：AKB48、乃木坂46……你懂的……

姜植均 昵称：塞特

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《战场的女武神3》、《MH》
地址：广西崇左市扶绥县扶绥中学理三班
邮编：532199　QQ：903922332
Email：903922332@qq.com
电话：15077020393
想说的话：说好的《战场的女武神4》呢？

赵雪枫 昵称：小枫

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《生化》、《口袋》
地址：湖北省武汉市沌口经济技术开发区水木清华25-1-301
邮编：430056　QQ：466408333
Email：466408333@qq.com
电话：13277929579
想说的话：年底了，2012年真快！

纪祯洪 昵称：小洪

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《战场的女武神3》、《深爱》、各类MUG
地址：广东省汕头市龙湖区长平东路凯泽雅园10栋201
邮编：515041　QQ：445210983
Email：445210983@qq.com
电话：13129612351
想说的话：少年们，亚拉那一卡？

丁申培 昵称：雨一直下

性别：男　年龄：28
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《FF》、《战神》、《怪物猎人》
地址：上海市普陀区西乡路91弄27号503#
邮编：200065　QQ：84333699
Email：84333699@qq.com
电话：18621750902
想说的话：请赐我大奖。

徐晨龙 昵称：Soldier

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》
地址：上海市浦东新区浦东南路2192弄19号601室
邮编：200127　QQ：2638082379
Email：2638082379@qq.com
电话：13611776535
想说的话：喜欢玩PSV《仙境》的朋友加我ID：zhakesi00。

朱亮熹 昵称：琥珀の月

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBM、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《口袋》、《火纹》
地址：广东省茂名市茂南区迎宾四街九十五号大院13幢701
邮编：525000　QQ：865487269
Email：865487269@qq.com
电话：2950136
想说的话：我看《掌机王SP》很久了，但寄回函表……还是第一次。欢迎大家加我。

小编寄语

苍穹

◎上辑截稿前就忍不住购入了《第二次机战OG》，相比起版权作，个人始终更喜欢"《原创世纪》系列"，PS2上的几作也是反复玩了N周目，各机体的华丽大招配合着BGM实在是燃爆了。

◎最近填上的书坑是加藤广的《信长之棺》，小说以太田牛一的新颖视角大胆假设了本能寺之变的始末，一些观点和见解也算是颇为独到。不过个人对这种历史推理类小说实在提不起太高的兴致，毕竟运筹帷幄和战阵拼杀才是我钟爱历史小说的主因。

◎如果电影看到1/3时就已经认定是烂片，是应该果断走出电影院不再浪费时间，还是为了不浪费花钱购买的电影票而继续干坐着呢？我想下次会选择前者。

乌冬

◆最近《高达EXVS》的廉价版发售，NBGI又趁势推出了新的DLC，其中最令人喜出望外的是还有《高达EXVS.FB》的机体，而且DLC的排期已经排到了2月，看来又能玩上好一阵了，这可以说是自己继《怪物猎人》以来，第二款游戏时间真正对得起花出去的钱的游戏。不过从NBGI这样老延长《高达EXVS》的生命线来看，今年《高达EXVS.FB》移植PS3的几率就更小了，唉，我几时能玩到镜高达呀。

◆《AKB1/149 恋爱总选举》的质量和自己期待的一样好，可惜贪便宜买了个港版，特典的KISS告白影像在自己的日服机器上下不了，又不想格记忆卡……难道真要我改玩PSP版不成？

咕噜（美编）

◆深圳的冬天终于来了，冷空气一来，温差的变化还真不小，一下没有适应过来，鼻涕眼泪蜂拥而来。

◆元旦当天在商场里买了个3D电视，前脚到家没多久，就接到安装师傅的电话，询问货有没有送到？顿时让我惊诧不已，才买完单不到3小时，送货速度哪有如此之快的呀！这样跟踪式的服务还真有点让人受宠若惊。

胧月

★平安夜前夕，新海诚公布新剧场版动画《言叶之庭》，主题是"孤悲之恋"，很好，诚哥你的动画就该小清新谈恋爱啊。按照一起一落的波形图，本作应该会在《追星少年》的低谷后攀升到高处，质量不求超过《秒五》，只盼能再被虐得爽利。

★《中二恋》的结局算是在好的方向上让观众大跌眼镜，倒数第二集的悲剧气氛居然真的扳过来了。原创收尾表现出京都扎实的剧本功力（作画、运镜这些老生常谈的优点就不说了），人的一生总有一些时间希望完完全全地作为"自己"而活，刻意磨圆了迎合外界，也未见得是成熟。

★"五官共感"的写作技巧可以让一个文笔不佳的人显得相当有文采，比如"阴沉的垂云散发出紫檀木风化后的微香"，"梧桐树叶流淌下绿色的音律"，类似的句子可以随便造，云山雾罩，挺实用的。

LIKY

◆看了下自己《灵魂献祭》试玩版的存档资料，赫然发现已经二十多个小时了，一个免费的试玩版而已哦，实在是太值了，期待正式版。

◆前不久才把《古惑仔》1～6部的片子补习完，对郑伊健增加了些好感度，不想立刻在亚洲游戏展上就近距离面对他了，实在感觉有点巧合（之前还真不知道他是今年形象大使），好像还是第一次与一位娱乐明星这么近，挤在一群采访者中拼命按快门感觉自己都要成娱记了。

◆去不少人推荐的"海底捞"吃了一次火锅，虽然排了近一个半小时才等到位，但最后确实感觉到物有所值，其周到细致的服务给人留下了深刻印象，真可以说将服务做到了极致，难怪广受好评。

澄香（美编）

☆元旦前在商场买了双鞋，当时是3.5折，由于没有适合我的码需要调货，所以元旦当天才去取，结果发现元旦当天活动价居然是4折，暗自庆幸自己赚到之余，不禁对商场各大节日的促销活动持高度怀疑。

马修

◆买了张比较有年头的PS3游戏《台湾高铁》，如今在游戏机上做火车模拟驾驶游戏的厂商就剩音乐馆了，该支持下，何况还是全中文的。

◆3DS《口袋迷宫》和PS3《机车风暴》继续进行中。不再纠结游戏玩以后，PS3的HD版《战神1》和GBC的《GB大战争3》也开坑了。貌似游戏不能这样玩……好吧，《台湾高铁》之后除非有新的《口袋》或《大战争》，否则停开新坑。

◆和老婆去商场买冬装，老婆看好长短羽绒服各一件，全买下来加一起刚过1000；而本人看好的一件男式羊毛呢半身外套，标价6500多元，打折后1680——果断超出了心理价位啊。

◆元旦大扫除在床底下找到了失踪半年的熊娃娃，已经落满了灰尘。洗干净后挂在阳台晾，发现略显违和，于是便让它坐着晒太阳了。



▶这么晾虽然方便控水，但看着有些残酷……

阿鲁

■好几个月前就预定了《AKB1149》初回限定版顺利到手，运气还不错，生写真开出了女王（筱田麻里子），我人换成虎牙应该问题不大，接下来就要等着开迟迟还没到的第29单CD和东蛋演唱会的蓝光碟了。

■虽然错过了部门的观影福利，但本人还是抽空去把《泰囧》给看了，这也算是跟大家共进退吧，那谁，啥时候帮我把电影票钱给报了呗（害羞）。

酷洛洛

◎感谢神游的妹子安琪小鱼寄来的圣诞卡，难怪之前还问我要Mii形象，原来是做了这么一个胸章，大感谢。正如卡上文字所说，希望今后能够公布更多支持神游3DS的游戏吧。



◎前段时间去澳门经历人生的小落小起——赌。在一桌最低押注为1000港元的百家乐上，先输一千、再赢两千，然后立马闪人。果然我不适合赌钱，也不建议大家尝试赌钱，只会十赌九输。（其实我是没看见外面有最低压注只需25港元的赌场……）

白菜

□最近心血来潮，将PS3版的《苍翼默示录EX》放进机器打网络RANK战。由于平时基本不打RANK战，再加当日网络环境抽风，延时严重，于是我采取了搜人时看片、对战时暂停，来者不拒、去者不留的Play Style，侥幸大半夜未尝一败。但是忽然就有这么一个玩家，战胜我之后还给我发来了慰问短信，上书："还以为胜率100%多么厉害，也不过如此嘛。段位是打菜鸟刷上去的吧。"于是我就不明白了，随机配对的RANK战要怎么锁定菜鸟刷啊？延时半秒以上怎么可能打得出真实水平啊？而且赢了还这么挑衅是得多扭曲啊？

□新年无新番，百无聊赖之下一天之内补完了早年日剧《医龙》第一部。坂口宪二演绎的朝田龙太郎相比原作漫画塑造的性格差距极大，由原本的饶舌+轻浮+精于算计，变为了沉默寡言+正义感十足+硬汉的形象，当然其神乎其技的医术以及对病患的真挚感情还是完整地保留了下来。虽然日剧相比原作做了不少修饰和更改，但是这一切都让作品的魅力得到了进一步升华。煽情的桥段+激动人心的音乐确实有着无与伦比的破坏力。

半夏

☆《K》完结了，最爱的角色便当了，而且几乎已经确定第二季不会吐出来……最近同人补刀快把我戳死了，我对《K》真是萌得掏心掏肺的，所有周边只要是能收的几乎都收了，它就给了我一个这样的结局，心碎得一片一片的……

☆不过还是很佩服《K》的制作组，几位战士（原作者自称）都很棒，在他们的创作下《K》大概真的能发展成一个长期企划，第二季快点来吧。

☆C83圣战结束，今年战果相当惨烈，我了几个朋友和专业代购同时杀进场去排队买东西，结果还是大部分都切掉了，只有唱见的几张碟得以幸存，人民的战斗力太恐怖了（T-T）。

Juxi（美编）

◆磕磕绊绊中迎来了新的一年，对于本人来说2012这一路下来非常应景，实在有些流年不利，好在再大的风浪也总算过去，希望2013年是一个新的开始，愿家人都能平平安安、快快乐乐。

sienna（美编）



◆年底节日多了，朋友之间的聚会也多了，平时大家都忙，只能趁着节日的时候聚一聚了，有你们这些朋友的陪伴真好。

◆深圳的天气还真是一天一个样，一不小心就感冒了……

◆最近陪一个朋友去宜家买东西，明明是陪她去的，可我就是管不住自己，结果回来的时候自己又扛了一大包……



半夏
到底几点开始？我能不能去洗个碗先？
马修
4点30洗碗……
白菜
马上就开始了，你真会挑时间洗碗。今天的第一个话题是由来自湖州的宋国威同学提供的“小编们如何看待世界末日？”
马修
世界末日啊，跟戒烟一样，我都经历好几次了。其实玛雅人的2012这次远没有1997年诺查丹玛斯那次信的人多。
乌冬
部门活动看完《泰囧》后的聚餐时问马修才知道那天是末日。
阿鲁
世界末日那天我正在沉睡。
马修
贴吧里还有人为了末日把工作辞了。
白菜
据说还有个美女妹子跑到山里去造诺亚方舟……
酷洛洛
香港不是有个人威胁老妈不让他去台湾他就自杀么……
Sienna
真的有人相信有世界末日吗？
马修
当然有人信，看看淘宝那些末日生存装备的销售量……
半夏
刷信誉的吧……
Sienna
只能说淘宝的卖家太聪明了。
胧月
对投机商来说是不错的赚钱机会，类似洋节。
阿鲁
我就等着睡着了然后死掉呢，太让我失望了，玛雅人弱爆了。
胧月
你真信啊，玛雅人又没说是世界末日，是后人自己解读的。
马修
这次玛雅人预言希特勒什么的很多都是从诺查丹玛斯那移花接木来的。
乌冬
那天看一个日本综艺节目，玛雅人后裔自己都推翻了世界末日的说法。
Sienna
是哦，我也有看到这个。
苍穹
看日本综艺这么长知识？难怪毛老师也开始看了。
阿鲁
毛老师早就在看了。
马修
其实《2012》上映没多久玛雅长老就出来辟谣了，说玛雅根本没有末日这一说，末日明明是西方人搞出的东西。
白菜
1997年那次动静不大吧，我当时完全没印象。
马修
当时媒体报道得特别多，主要是报纸。
半夏
我也没什么印象。
阿鲁
1997年我还在上小学，根本就不知道什么世界末日。
胧月
1999年的动静大吧，九星连珠。
马修
结果1997年过去了，又报道1999年还有末日，1999年也过去了，消停了10年，又出个2012年。12月21日平安过去后，22日又有人在网上说：真正的末日是23日。
苍穹
“把每天，当成是末日来工作”。
马修
苍穹高端黑，原话明明是“把每天当成截稿日来工作”……
白菜
说明在他心中，截稿日=末日。
Sienna
哈哈。
阿鲁
有多大怨念？
苍穹
我引用歌词而已，你们想多了吧？截稿日算哪门子末日？又不是没见过世面的新人。
马修
不过堆一堆任务没完成、然后忐忑地找主编大人申请延期，那心情还是跟末日差不多的。
白菜
其实我一直很奇怪，当时我记得网上传的是21号开始地球会黑三天，所以才有疯抢蜡烛的情况。什么时候冷不丁儿地就变成世界末日了？
马修
其实是末日说在前的，《2012》这电影播出后世界末日的传言就出来了。

LIKY
之前我老妈听某个有名法师说21号之后3天不见太阳，世界末日，还一度准备买一千斤粮食、一千斤煤、一千只蜡烛躲到老家山洞去。
白菜
后来呢？
LIKY
后来没有了，老老实实呆在家里。
胧月
我一朋友的姐姐是学占卜的，2000块一节占卜课，算出来21号以后有三天没太阳，让她妈去买了两箱蜡烛。
白菜
后来呢？还上课吗？
胧月
上啊，为什么不上，人家上占卜课跟我们玩游戏一样，兴趣爱好。
白菜
2000块一堂课，还不准。
胧月
在我们俗人眼里不准，你看不到世界的背面。
白菜
难道是他们的老师拯救了世界……
阿鲁
你们没有邪王真眼，是看不到那个世界的。
马修
话说，如果那天真的来了海啸……没人就此设想下么？
半夏
我不会游泳，我爸妈都会，就够了。
马修
欠银行房贷没还，能和债主一起上路感觉也不错。
白菜
我的想法很简单：全世界给我陪葬，值了。
胧月
你这是反人类。
白菜
世界末日诶，又不是横穿马路被车撞，真要来是躲不过的吧。
胧月
你要深沉地扶额悲哀，而不是“值了”。
半夏
你看看《2012》那主角，穿越半个地球还是把自己救了，先要会游泳，还要会开飞机。
阿鲁
请你先学会游泳，谢谢。
马修
话说海啸中，游泳的作用到底有多大……
阿鲁
没用，你还没开始游就死了。除非你会水下呼吸，不然会什么都没用。
马修
一个大浪给你拍到建筑物上……
胧月
你就想想把个会游泳的虫子扔抽水马桶里再放水，会游泳顶毛衣用啊。
马修
我的确用这个方法送走了很多蟑螂。
半夏
群屏蔽的选项在哪呢？
阿鲁
半夏已经看不下去了么？
苍穹
半夏看到你们各种虐杀小强，表示看不下去了，她每每看到小强都是跳到一边等它自行爬走，并用高分贝的声音给其加油鼓劲。
马修
半夏具有食物链顶端物种的仁慈……
酷洛洛
怎么看都是蟑螂在半夏上面。
白菜
其实世界末日我相信还是存在的，不过我们应该没那缘分看到那一天了，所以还是展望现实实际一点。接下来讨论一下“当自己想玩游戏，但机器和电脑都不在的情况下咋办？”这个话题是由江苏常州的神之叹息同学提供的。
苍穹
毛老师生硬转折插入。
白菜
我这是为半夏着想，不要你们再讨论小强的话题。
苍穹
旁白：毛老师的转折又可耻地失败了。
马修
帮毛老师转舵下吧。电脑和游戏机都不在身边，就不玩游戏了呗……
白菜
人家的前提就是“想玩游戏”。
胧月
洒脱地去干其他事情肯定不符合读者的要求，他希望我们找。
苍穹
自己拿稿纸设计游戏这种事……我干过╮(╯_╰)╭
阿鲁
好主意。
白菜
技术宅救世界——说的就是苍老师。
胧月
毛老师轻蔑地掏出一张支票，机器不在是吧？赏你们去买了。
马修
上课了没有条件逃课，就在作业本和书上画游戏场面，聊以解馋。这是我当时的做法，大家也可以试试哦，还对提升绘画水平有很大帮助。
阿鲁
你们就不能拿作业本玩玩五子棋么？玩“太平天国”也是不错的嘛。
马修
和同桌女生的暧昧游戏之一么。
白菜
自己跟自己下五子棋，得多么悲催。
苍穹
自己跟自己下过象棋的险些中枪。以前买过一本象棋残局棋谱什么的，然后就摆了自己下着玩 =_,=
阿鲁
苍老师，你这比下五子棋更寂寞。
马修
好吧，我不仅跟自己下过棋，还自己跟自己对战过《超级大战争》，一场战斗打了三天还在僵持，直接放弃。和自己对弈你会充分感觉到“最大的敌人是自己”，所有的战术和破绽都尽在掌握啊。
阿鲁
其实和女同学一起最好玩的还是打“摸摸掌”，一般人我不告诉他。
胧月
虽然听不懂，但是觉得很桃色。
白菜
就是那个用放在下方的手快速打放在上方的手的游戏吧。
苍穹
这辑的光环视频《限界凸骑》真应该给鲁叔做字幕。
阿鲁
《限界凸起》？一听就不是什么好游戏。
苍穹
mayuyu表示说：春心荡漾，不对，脸红心跳。
白菜
mayuyu每次一闷头装死，形象就被苍老师败坏一次。
马修
说起来，为什么回函里大多数读者的同桌是同性，难道现在改了？我中学时候一直是男女同桌来着。
胧月
我们初中以后的同桌都是同性啊。
白菜
奇怪？我印象中同桌基本上是异形。
白菜
更正：异性。
半夏
好厉害，同桌都是异形。怪不得毛老师会打枪。
阿鲁
半夏神理论。
胧月
打枪是什么典故？
半夏
《终极军团》，灵活躲避穿山甲的攻击。
白菜
继续黑，反正这些话我不收录。

苍穹
妹纸交厂的时候给他补进去。
白菜
我也交厂。
胧月
我审稿。
阿鲁
我围观。
马修
买通美编吧。事先备份好个PDF，等毛老师改完了悄悄替换回来。
白菜
搜狗的错。
酷洛洛
我又来冒头了。
胧月
说到毛老师擅长打枪，酷少不服。
马修
我也觉得酷洛洛是掌机王打枪第一人。
白菜
我就玩玩《终极军团》这种ACT，跟擅长FPS的mayuyu没法比。
阿鲁
你们都会打枪。
白菜
鲁叔有话说："老夫靠打枪进的编辑部，不服来打枪！"
苍穹



莫名想起鲁叔。
马修
喷了……
胧月
毛老师还记恨鲁叔抢坑。
阿鲁
什么梗?
胧月
你阳光学员优先招你进来的啊，虽然是被纱迦晴天和玛娜踢来踢去的。
马修
对的，鲁叔是晴天从玛娜那接盘来的阳光学员。
白菜
鲁叔各种黑历史在本栏目曝光。
阿鲁
所噶，我都忘了，原来我是跟玛娜姐姐混过的人啊。
苍穹
还跟八老师抢过《雷顿》的游戏。鲁叔你这辈子值了。
阿鲁
哪有抢，是共享。
胧月
抢过《雷顿》游戏是什么哏啊，我要替八老师行道了
苍穹
鲁叔大喊：谁删了我的存档啊啊啊啊啊啊！结果凶手是……
胧月
挺好，下三碗饭。
白菜
今晚吃大餐庆祝一下。
阿鲁
要替八老师行道那位，存档还来撒。
胧月
下次再替八老师删你其他档，乖。
白菜
又要出血量超大了。
阿鲁
你说出来就没有机会了，下次小心一点。

5分钟沉寂之后……

白菜
别都沉默了啊，时间还没到呢。
马修
这不等主持人打破僵局呢……
白菜
鲁叔大量出血以后就没下文了。
胧月
你还要继续问后来？不嫌恶心。
马修
是，大家其实还是很期待鲁叔早日回归的。
白菜
顺便一说，这次回去过年，我准备带鲁叔跟我朋友一起去KTV玩一下。
苍穹
哥30页的稿子出来了，开心地看去了。
白菜
再见～
胧月
我又想歪了。
马修
带鲁叔去歌厅娱乐下啊……
阿鲁
掉线归来竟然发现还没完--
马修
是，毛老师打算回重庆带你去KTV消费娱乐一下。
苍穹
把鲁叔唱歌的片段录下来放到200辑光盘。
白菜
手机画质别那么期待～
阿鲁
小小年纪竟然玩偷拍，成何体统。你们的谈话又暴露了你们的恶习。
胧月
起码要到鲁叔这年纪，才能玩偷拍。
马修
我在想鲁叔和毛老师去KTV会唱什么歌……
白菜
听说鲁叔玩得一手好骰子～
阿鲁
你听谁说的……
白菜
鲁叔你自己以前跟我说的，上KTV不唱歌只投骰子。
胧月
20面的万智牌血量骰子。
阿鲁
是只投骰子，但我没说玩得好啊。而且我去KTV的次数一只手就数得过来。
白菜
那今年就让你用上另一只手，顺便练练骰子技术～
阿鲁
你要带我去5次么?
白菜
你就只去过1次么?
阿鲁
毛老师后悔了么?
白菜
一边儿止血去吧你。

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！



栏目主持：马修



《机战UX》的公布，宣布着本世代掌机的钢之魂大幕即将拉开。而PS3版的《第2次超级机器人大战OG》也令原创系列的《机战》故事再次得以续写和完善。这辑，我们通过对《魔装机神2》的角色分析来回顾一下作为原创系列中非常重头的魔装机神们的剧情。

文 古梓

战火背后的人们
——《魔装机神2》角色点评

近日家用机平台《第2次超级机器人大战OG》发售了，因为其中有大量关于"《魔装机神》系列"的剧情，于是将其通关后笔者感慨万千之余便又将《超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录》（以下简称《魔装2》）再通了一遍，不料这一遍让笔者对《魔装2》又有了新的理解。虽然本作的剧情无论长度还是精彩程度都无法跟前作相提并论，但万幸的是《魔装2》依旧保留着系列的特色——对角色的刻画简练之余又入木三分，并非靠一味的文字堆砌或者唱大戏似的张扬描写来吸引人。下面就让笔者花点篇幅说说其中那些让自己印象深刻的角色吧。

微笑的勇者

其实经历过前作的人应该都知道这个"勇者"到底说的是谁，不过可能有人对该角色还是毫无印象的因为他真的没啥特别的亮点，战场上也没有任何非常吸引人眼球的拉风表现——没错，他就是黑人小哥德美克萨。说起这个角色，给人最大的印象就是他总挂着一副悠然自得的笑脸，好像没心没肺似的，连魔装机驾驶者必须有的内心激烈的情感起伏在他身上也好像根本就不存在。然而，就是这个貌不惊人的家伙却总是能看穿很多事物的本质，当初是他最早发现了邪神神殿的所在，于是他便一直在用自己的方式（钓鱼消磨时光）监视着波尔库鲁斯教团的动向。



到了《魔装2》，他的地位依旧高不成

低不就，战斗力不算高，也无甚重要的剧情需要他来完成，真正让笔者注意到他的是酒肉和尚泰安死后那一段剧情描写。当时，一味自暴自弃想要替和尚报仇的贵家澪看到德美克萨依旧冲着自己微笑，便质问他：“为什么明明同伴死了，你还能笑得出来？”对此他只是心平气和的回了一句：“如果我不笑的话，弟弟妹妹会哭的。”就是这么简单的一句话，立刻让整个气氛变得异常地伤感起来。

德美克萨出生在埃塞俄比亚，因为母亲死得早，父亲再婚后他便有了几个年纪比自己小很多的弟弟妹妹。当时身居政府要职的父母都很忙，所以照顾小孩子的工作便全交给了他。在那个政局动荡的年代里，每当听到周边枪声响起，孩子们都会吓得大哭不止。为了让他们安心，德美克萨能做的惟有冲着他们微笑。可他万万没有想到的是，在自己一次集训的时候，国内却发生了武装政变，双亲都被杀死，就连弟弟妹妹们也没能幸免，当他赶回家看到奄奄一息的孩子们的惨状时，他也想哭，他也想咒骂，可他很清楚，如果自己哭的话，只会让孩子们更加痛苦。于是，他惟有继续冲着他们微笑，希望至少能让他们走得比较安心一点。

到这里，笔者才真正明白德美克萨并不像外表那么坚强，也不是人们所误以为的那样是一个没心没肺的家伙，他也有自己的情感，看到同伴战死他也会伤心，只是他并没有将这种伤心表现出来，一来是不想为活着的同伴平添悲哀，二来也是为了抚慰死者的灵魂。有意思的是，之后德美克萨居然跟队里的一位女子霍莉求婚：“你喜欢晒太阳吗？那么我们结婚吧。”如此思维跳跃得过分的求婚台词简直让一旁偷窥的人眼镜碎了一地。不过被他这么一折腾，德美克萨倒是成为魔装机神队伍中惟一一个觅得幸福婚姻的家伙，也算破除了主角在前作说的魔装机驾驶者感情上都是悲剧的推论。

神鬼莫测的智将

在《魔装2》中有这么一个人，他总是表现得一副很弱势又不自信的样子，战场上让人觉得很不可靠，随时随地想的是能撤就撤，而每次赢了战斗又总强调是自己运气好。由不得你不信，就是这样一个人居然能在修迪托尼亚斯北部军中混得小有名气，人送外号“神算鬼谋”，他就是阿克雷德，一个不适合亲身上战场杀戮却能纵观全局掌握一切动态并巧设计谋的智将。



说起阿克雷德，就不得不说这家伙处处表现出来的弱势作风，遇到我方部队时，他总会表现出一副很是头疼的模样。他的为人处事都很低调，却低调得很有分寸，几乎每一次都不吃亏。更令人心生畏惧的是，好像每一场败战都是因为他自己的责任，可最后他却以自己的败阵换来了全军战略的一次又一次的胜利，就仿佛是将自己作为诱饵，引诱敌人进入早已经设好的圈套一样。好几次他还公开和我方联络要求支援，而且早在他联络过来之前就已经预见到了一切可能，需要说什么话、谈什么条件好像都尽在其掌握之中。正如我方部队中某个当过暗杀者的人所说的那样，阿克雷德这人单纯用话语便能简单操控人心。其实这里还有一个例子是可以证明阿克雷德那异于常人的语言能力的，当时罗德尼要求他去发表促进国家统一的演讲，他虽然推说自己口才不好，可真的上台了竟然能靠寥寥数语便激起了人民共鸣，其间还适时地搬出因为国家分裂而不得不分离的那对军中偶像双胞胎姐妹的例子，一下子就激出了民众对国家再度统一的强烈渴望。

曾经有一次他又打了败战，结果他反倒受到嘉奖并提升了军阶，对此他很不以为然，甚至表现得有点失落。一问之下才知道，他是觉得这场战役中自军部队死伤太多了。虽然阿克雷德自己很清楚战争必然要有伤亡，但他所追求的是以最低的伤亡来取得战略目的。你或许会以为他是个善良的人，

其实也不然，在阿克雷德眼中战争就好比是一场竞技，衡量竞技输赢的惟一标准就是杀人效率的高低。所以他曾笑称自己这样的人与其说是“伪恶”，不如说是“伪善”，说这话的时候，虽然他依旧一副人畜无害的笑脸，但其言语间却透出一股让人不寒而栗的气息。

凭借自己的智谋，阿克雷德很快由军中参谋中尉一路升到了准将，这在旁人眼中简直是一步登天。当人们都以为他会继续往上面爬的时候，阿克雷德却选择了激流勇退，一下子就辞去了军中职务，并着手准备参选议员。理由是他想到更广阔的领域中试试自己的才能，因为在军队中很多自己想做的事情都做不来。如此看来，他一直以来所做的事情好像都仅仅是在挑战自己的能力罢了，简直和所谓的为国为民都毫无关系。

更加让人诧异的是，身为军人的他居然连高层都不一定掌握的邪神相关情报也能略知一二，甚至还以此为条件和我方交涉。虽然他轻描淡写地表示这些情报是因为自己在波尔库鲁斯教团有内线，但很显然这样的说辞根本无法让人信服。不知道各位是否注意到，白河愁曾经也要求和我方交换情报，他的条件是得到所有阿克雷德和我方通信的记录资料，其中也包括所有录音数据。这就更加令人不得不怀疑愁究竟是在追查些什么，这个阿克雷德身上到底还隐藏着什么可怕的秘密……

矛盾的教母

艾尔西妮，一位美丽而充满爱心的教会修女，但其身分却远没有修女那么简单，她在信徒中影响力足以堪当教母之称号。她信奉非暴力不合作理念，号召人们不要参与战斗，因为战斗只会增加更多的仇恨，只有对话和沟通才是平息战乱的最好方法。所以她对我方的战斗行为并不认同，虽然也曾被人笑称是过于理想化，但一直以来她就是这么坚持着的。可笔者万万没有想到，这样一个近乎完美的教母形象居然会是《魔装2》的重要BOSS级角色——波尔库鲁斯教团的大司教。且至今为止，她所做的一切都是为了召唤信仰的神明波尔库洛斯。

为什么笔者说她的行为是矛盾？我们不妨看看游戏中三条路线里她是如何行动的吧。她虽然深藏不露，但到了需要执行之时，所做的事均极其残忍。比如利用了主角的妹妹、剑皇泽奥尔特之女普蕾西亚身上拥有的邪神诅咒，成功召唤邪神，其间她几乎完全控制了普蕾西亚的心智，事后还觉得这么做是理所应当的。为了召唤邪神，她甚至可以牺牲整座军事要塞里誓死追随自己的士兵的生命，其残忍程度简直到了令人发指的地步。好像在她眼中，这些人的生命就如同草芥一般。



当所有人都认为艾尔西妮是个不折不扣的大魔鬼的时候，她却又表现出了温柔善良甚至是追求爱情的一面。为了拯救因为缺失了姐姐那一部分灵魂而寿命减半快要死亡的温蒂，她会想尽方法将温蒂的姐姐灵魂从精灵界重新召唤回来，又故意留出时间让主角过去靠话语让温蒂找回自己，从而使温蒂的灵魂恢复完整状态。起初认为艾尔西妮的理念过于理想主义而对其表现得很不友善的黄炎龙，发现自己在接触中逐渐爱上了她，而从来与恋爱无缘的艾尔西妮也似乎对这个男人动了真感情。结果，她竟是大费周章的企图用“操神术”来控制炎龙的思想，好让他跟随自己加入波尔库鲁斯教团。最终战的时候，明知道自己根本就无法说服顽固的炎龙，可艾尔西妮还是痴痴地对他表达了自己的感情。就算在临死的那一瞬间，她似乎也从不后悔自己对这段感情的付出，甚至觉得能死在爱人怀中是自己最大的幸福。

如此一对比，就不难看出其所作所为其实完全是矛盾的，或许正如白河愁所说的，她的行为并非是单纯用善恶就能简单定义得了。在她心目中，救人与信奉邪神并不矛盾，遵守承诺和为达目的不择手段也是可以并存的。不过因为心底对波尔库鲁斯的彻底

信仰，让她坚信只有波尔库鲁斯才能赐予所有人最大的幸福——崇高的死。所以由始至终，她都没有表现出哪怕一丁点的悔恨或者恼怒。

渴求自由之人

或许很多朋友对白河愁这个人存有理解上的误区，所以笔者有必要重点说一下。和新系列中白河愁装模作样的表现不同，旧系列的白河愁其实是一个非常单纯的人，也没有丝毫的权力欲望。试想想，兰古兰王国皇位继承权排名第一的菲尔王子已经战死，排名第二的莫妮卡公主死心塌地地追随愁，排名第四的特里乌丝更是无条件地完全信任愁，所以如果原本排名第三的愁真的有哪怕一丁点的权力欲望，他要掌握王国可以说完全不费吹灰之力。

实际上，他做所的一切不过是为了得到一样东西——自由。年少时，白河愁被其母亲当作活祭品献给了邪神，为了活下去他不得已跟邪神订下了契约，从此他的行动很大程度上都是被邪神控制的。正如他的专属BGM《DARK PRISON》（暗黑牢狱）所暗示的那样，他的一生都将被邪神的咒缚所囚禁，这才有了后来向我方宣战并通过死的方式来让自己从邪神的束缚中解脱出来的剧情。之后因为暗黑神官的不完整复活术，重生的愁失去了一部分记忆，也就忘记了跟邪神的契约。他计划了很久成功召唤邪神，为的就是能够亲手消灭它。因为在这世界上，能够命令他的就只有他本人，无论是谁胆敢剥夺他的自由都要被消灭。



成功消灭邪神，获得自由的愁给人的感觉可以说和以前判若两人。虽然表面看，他依旧是嘴上不饶人，还总喜欢嘲笑主角的无知和鲁莽；但其缜密思考背后的用心，看似冷酷却一点都不残忍的行事已经证明现在的他才是真实的自己——所以，面对普蕾西亚想要找他报杀父之仇，他没有回避也没有解释，因为他知道当时就算是被邪神所控制，但杀死剑皇的人的确是自己。他打从心底里崇敬剑皇，所以如果有人要找他复仇，他惟一能作的便是毫无怨言地接受这一切。后来也许是为了赎罪，他还将自己对剑皇剑术的理解毫无保留地传授给了普蕾西亚。当他得知主角把普蕾西亚交给了艾尔西妮时，很明显表情中多了几分严肃和紧张。另一方面，或许是童年阴影的影响，他对跟随自己的莫妮卡、特里乌丝也有了不一样的情感，虽然并没有很明显地表现出来，但言语间已经将他们俩当成了亲人，甚至会在萨菲妮的姐姐艾尔西妮死后拜托特里乌丝替自己送上一束献花。



最有意思的是愁的使魔——“青鸟”奇卡，这只话痨鸟一张嘴就说个没完，且和主人优雅的用语不同，激动起来是满口不堪入耳的粗言秽语。不仅如此，奇卡对金钱还有近乎变态的执着。都说使魔是主人的潜意识产物，从奇卡身上我们不难看出愁对自由是多么的渴望。

说了这么多，其实还只是《魔装2》众多角色的冰山一角，游戏中例如贵家的成长，法国人和德国人的料理之争等都很有看头，也正是因为这些细致入微的描写，才让人记住了游戏中的众多角色，并将他们或可爱或直率或猥琐或感性的点点滴滴深深刻印在脑海之中。





玩家点评



3DS 图形拼词游戏 任天堂俱乐部版

厂商：Nintendo　类型：PUZ

评论人：所罗门的噩梦　评分：9

本作是用80点任天堂俱乐部点数兑换的一款益智小品游戏。乍看上去其类型有点像《扫雷》，而目的很简单：根据各行列上系统提示的数字，在10×10或15×15的棋盘上填充方块，如果在限定的1小时内成功解谜，那么方块们就会拼凑出一幅彩色的图画。

游戏最大亮点在于将《马里奥》、《塞尔达》、《光之神话》等系列里各鼎鼎大名的任天堂角色们与简单的点阵风格融合在了一起，让人在枯燥的解谜同时能够眼前一亮。而由浅入深分成的教学以及简单、中等、自由、高级和大型拼图六种模式，也能让从未接触过此系列的玩家逐渐上手，体会到游戏的乐趣。

除了传统的按键操作之外，本作还支持触控操作，而每道谜题所需的时间也不是很长，很适合大家在一些琐碎的时间里享受解谜的乐趣。

不过游戏的缺点也很明显，比如个别谜题略难，触摸精准度不佳，总谜题略少（共80余道）以及缺乏重复挑战乐趣等，但总体看来瑕不掩瑜，有任天堂俱乐部会员点数的朋友们不妨来尝试一下本作的魅力。

PSV 武士与龙

厂商：SEGA　类型：ACT+SLG

评论人：血祭狂歌　评分：



PSV网游第一作，身怀异术的玩家置身于战国时代，不同职业的玩家们不仅要扩张自己的领土，还要共同讨伐巨龙，在PSV中上演武士斗恶龙的立体活剧！本作不仅包含了丰富的经营策略要素，更兼动作要素，玩家可以在巩固城池和扩张领土的同时挑战不同的任务，不断升级获得新武器和魔兽卡片，进而促进领土的扩张。联盟系统让世界各地的玩家集合起来，为占领本区的观星塔而努力奋斗。

游戏仅仅200多MB，但人物建模和BGM一点也不含糊，虽然不能个性化角色人物让人有点不满，但刀刀到肉和细致的魔法刻画让玩家眼前一亮。BGM充满战国风味，激昂热烈。新增的上位职业给了玩家更大的动力，更多种类的魔兽也让玩家在扩张土地时有了更多的选择。

游戏虽然刚开服就遇到了服务器过载的尴尬局面，但由此可见玩家们对于此游戏的热情，SEGA特意维护服务器并开新服至3个可见其受注度。游戏相对轻松不难上手，巩固城池的时间能为玩家空出手去做别的事，可谓贴心，笔者期待着后续的发展！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

《浪客剑心》的真人版电影制作不错，几个杀阵的镜头很有气势，并没有简单走偶像剧路线。可惜精彩镜头大都已经出现在预告片里过，十字伤的来源有点匆匆带过的意思，而斋藤一戏份实在太少。希望能有京都篇。



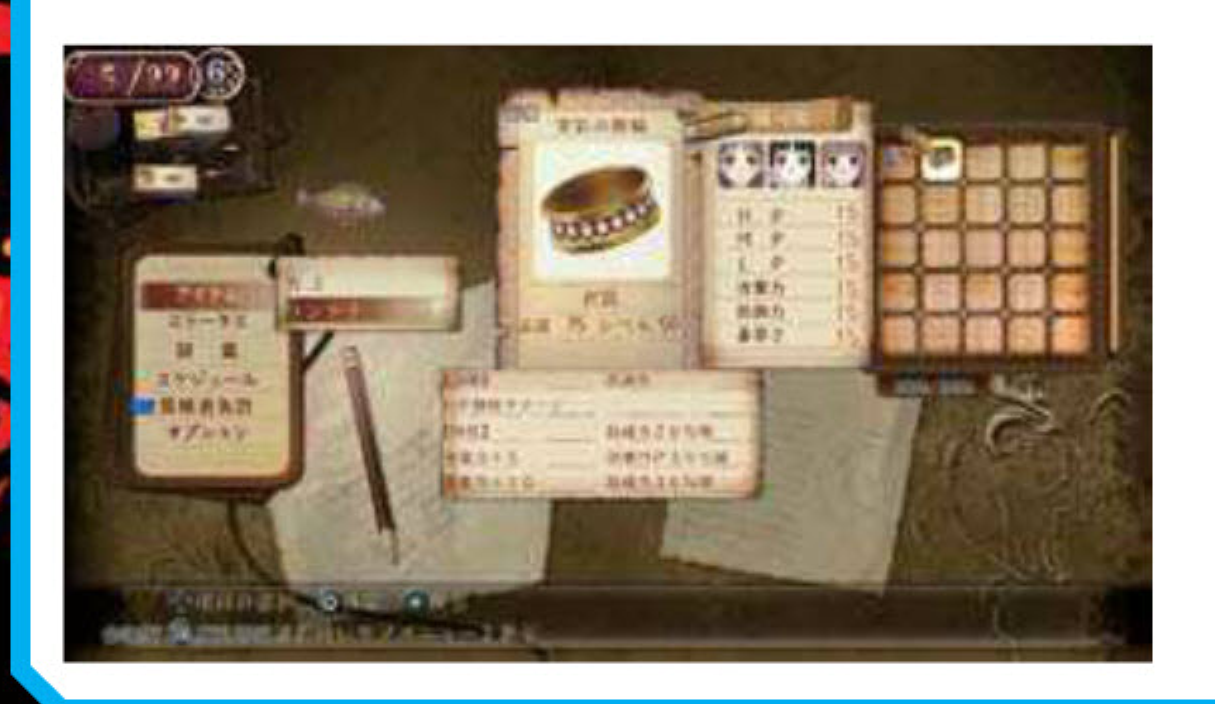
特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2

トトリのアトリエ Plus アーランドの炼金术士2

●一回合5次行动

游戏中存在两种可以增加角色一回合内行动次数的道具，一种是装饰品实影の腕轮，另一种是时空の卵。

第一次出海的时候，沿着靠上方的海路航行到“遗迹の岛”就能从里面的宝箱拿到制作“实影の腕轮”的参考书，制作出来给角色装备上之后每个回合就能增加一次行动机会。因为是饰品，调合的时候推荐带上“全能力+10”“技威力30%增”“消费MP30%减”“速度+10”等特性，实用面会更广。不过负面效果是每次行动都会受到一定伤害，而且PSV版里面这个伤害被修正得更高了，导致使用者基本上都是全程1HP作战，建议让能够拉人挡子弹的特特莉使用就够了。





“时空の卵”使用后能在一定回合内增加角色的行动次数，最初只能增加1次，但是配备了“效果アップ大”“ランクで强化・大”“少ない敌に大效果”“特性で强化・大”四个特性之后就能实现增加3次。算上“实影の腕轮”增加的1次和原本的1次，每个回合就能实现5次行动。不过负面效果是消耗大量MP，而且“时空

の卵”效果越好，消耗量越大。带以上特性的“时空の卵”调合方法是先调合出带这些特性的“魔法の绘の具”作为神秘之力，因为绘具的Cost等级高，能够让成品继承上述技能。如果绘具的材料中找不到这些特性的话，可以先用“涌水の杯”刷出带这些特性的液体，然后做成单个特性的“调和剂”，再调合“神秘のアンク”继承这些特性，最后再继承到“魔法の绘の具”中去。

3DS 日版

幻想生活

ファンタジーライフ

●密码

在邮局内和邮递员对话，输入右表密码能够得到不同的服装，样子都比较独特，但属性比较一般，初期可以穿穿。



密码	可获得道具
ファンタジール	やわらかプリン
まっかなスイートリトルデビル	恶魔かぶり、プチデビスーツ、小恶魔タイツ、小恶魔シューズ、恶魔のはね
ロデオできめろカウボーイ	テンガロンハット、カウボーイ服、カウボーイチャップス、カウボーイシューズ
てんしたちのうたをきかせて	天使の轮、天使のキトン、天使のステテコ、天使のリスト、天使のくつ、天使のはね
ゆきのひゆきやまゆきだるま	ゆきんこぼうし、ゆきんこ服、ゆきんこズボン、ゆきんこてぶくろ、ゆきんこシューズ
すいへいせんのすいへいさん	セーラーぼうし、セーラートップ、セーラーボトム、デッキシューズ

3DS 日版

雷电十一人GO 2 时空之石 热风·雷鸣

イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ・ライメイ

●密码

第2章开始即可开启密码系统，在主界面选择**エクストラ→パスワード**即可输入。以下是游戏目前放出的密码。

※输入密码后获得的仅仅是招募权，需要找到对应的物品后才能成功招募，这些特殊人物可在雷门中学第一校舍4楼进行招募。

密码	用途
のたんりぷれこふびい	可招募球员“山野バン”（热风版）/“大空ヒロ”（雷鸣版）
をぎすたげけあやるて	必杀技“そよヤギステップ”5个，在雷门中学武道馆和古株对话获得
げきとつをみのがすな	可招募球员“富礼野美久”
こうてつのしゅごしん	可招募球员“メカ元堂”
じゃじゃじゃじゃ–ん	可招募球员“じ–さん”
パワフルレッド	可招募球员“赤城一斗”
じっきょうのおに	可招募球员“角马王将”
カ–ドのでんどうし	可招募球员“サスK”
アテろ！イナレア！	可招募球员“稻垣礼亚”
キラリとヒカル！？	可招募球员“シンク・ログラム”
じごくのでんどうし	可招募球员“Cグマ”
あつめてタノシイ！	可招募球员“凄井アタリ”
カ–ドをしんじロ！	可招募球员“角冢手御那”
とけないナゾはない	可招募球员“エルシャ–ル・レイトン”、“ル–ク・トライトン”、“レミ・アルタワ”（需先调查雷门中学旧足球部右边的平行世界之石）
ク–ルブル–	可招募球员“青野浩二”
チャ–ミングピンク	可招募球员“桃山ミコ”

NEW GAME RELEASE SCHEDULE
掌机游戏综合发售表

1月上旬是游戏的空档期，从下半月开始才有游戏陆续发售，不过数量依然不多。2月7日以后以《DQⅦ》为先锋，引领起春季游戏阵容。目前来看，春季PSV的可玩游戏较为丰富，重头作品如《梦幻之星在线2》、《灵魂献祭》等联机大作终于要登场了。PSP值得一玩的游戏也意外地多，希望年后3DS上的佳作也能尽快确定发售日。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年1月					
9日	弹珠台 66匹鳄鱼大行进（e商店下载）	ピンボール ～66匹のワニ大行进～	HAL	TAB	400日元
2013年2月					
4日	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Awakening	Nintendo	S・RPG	39.99美元
7日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ ～エデンの战士たち～	Square Enix	RPG	6090日元
7日	柏青哥天国3D 豪华海物语 职业柏青哥风云录・花 孤岛的赌徒	パチパラ3Dデラックス海物语 ～パチプロ风云录・花 孤岛の胜负师たち～	Irem	SLG	6090日元
21日	魔笛 初始的迷宫	マギ はじまりの迷宫	NBGI	A・RPG	5800日元
26日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan	Atlus	RPG	39.99美元
28日	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	5800日元
28日	触摸侦探 滑子菇大繁殖	おさわり探侦 なめこ大繁殖	Success	PUZ	3990日元
2013年3月					
5日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate	Konami	ACT	39.99美元
7日	哆啦a梦 野比太与秘密道具博物馆	ドラえもん のび太とひみつ道具博物馆	Furyu	AVG	5229日元
14日	超级机器人大战UX	スーパーロボット大战UX	NBGI	S・RPG	7140日元
2013年4月					
11日	卡片战斗先导者 奔向胜利	カードファイト!!ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー	Furyu	AVG	5229日元
2013年春					
未定	冬宫哥特 3DS混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3DS REMIX ～ウルム・ザキールと暗の仪式～	Starfish	RPG	售价未定
未定	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速变形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
2013年夏					
未定	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	售价未定
2013年内					
未定	路易的鬼屋2	ルイージ マンション2	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	雷顿教授与超文明A的遗产	レイトン教授と超文明Aの遗产	Level-5	AVG	售价未定
未定	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
未定	逆转裁判5	逆转裁判5	Capcom	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	联合02	GUILD02	Level-5	ETC	售价未定

近期焦点



数码宝贝大冒险

1.17 ◆NBGI◆RPG◆6280日元 PSP 期待度 A



由1999年播放的大人气同名动画改编而来，原作曲折动人的故事在PSP上得以再现，将冒险、战斗、育成三大要素融为一体。冒险中途可利用对话和选项提升同伴的羁绊等级，这样便可在战斗中与同伴发动连携攻击。数码宝贝们的多种进化令游戏的代入感和耐玩度都大幅提升。

恶魔之眼

1.24 ◆角川Games◆RPG◆6090日元 PSV



期待度 B



这款迷宫探索类的RPG拥有出色的人设，可从多种多样的种族、职业、插画、语音乃至姓名编辑原创角色。迷宫中粘着要素得以进化，打倒怪物不仅能获得经验值和装备品，玩家针对性地获取需要的装备种类，经由AI的提示找到最佳捷径，一扫迷宫类游戏的繁琐体验。

PlayStation Vita



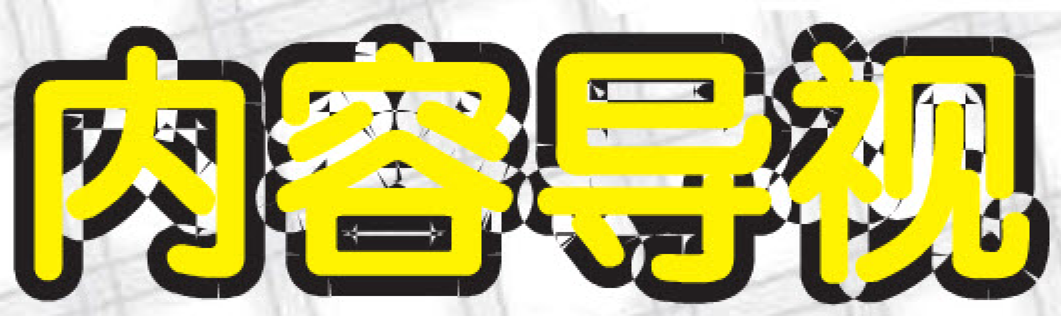
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年1月			
24日	恶魔之眼	デモンゲイズ	角川Games	RPG	6090日元
24日	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸骑 モンスタ–モンピ–ス	Compileheart	TAB	7140日元
31日	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 ~天下を切り裂く光と影~	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
31日	WRC 3 FIA 世界汽车拉力锦标赛	WRC 3 FIA ワ–ルド ラリ–チャンピオンシップ	Cyberfront	RAC	7140日元
		2013年2月			
7日	三国志12	三国志12	Koei Tecmo Games	SLG	8190日元
14日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6804日元
14日	寂静岭 回忆之书	サイレントヒル ブック オブ メモリ–ズ	Konami	ACT	5980日元
21日	圣人协奏曲 陨星之献诗 再生	シエルノサ–ジュ 失われた星へ捧ぐ诗 Incarnation	Gust	SLG	5040日元
28日	忍者龙剑传 Σ2 加强版	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
28日	梦幻之星在线2	ファンタシ–スタ–オンライン2	SEGA	MMO	免费
28日	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS –少女达の证明–	Marvelous AQL	ACT	6980日元
		2013年3月			
7日	灵魂献祭	SOUL SACRIFICE	SCEJ	ACT	5980日元
7日	心灵传说R	テイルズ オブ ハ–ツ R	NBGI	RPG	6480日元
14日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲ–ト	5pb.	AVG	7140日元
14日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲ–ト 比翼恋理のだ–りん	5pb.	AVG	6090日元
20日	死或生5 加强版	デッド オア アライブ 5プラス	Koei Tecmo Games	FTG	售价未定
20日	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ Plus ~ア–ランドの炼金术士3~	Gust	RPG	6090日元
20日	海贼无双2	ワンピ–ス 海贼无双2	NBGI	ACT	7140日元
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A・RPG	4980日元
28日	圣魔导物语	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	7140日元
		2013年4月			
25日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元
		2013年春			
未定	三国恋战记 乙女的兵法	三国恋战记 ~オトメの兵法！~	Prototype	AVG	售价未定
未定	写真女友 亲吻	フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	7140日元

PlayStation Portable

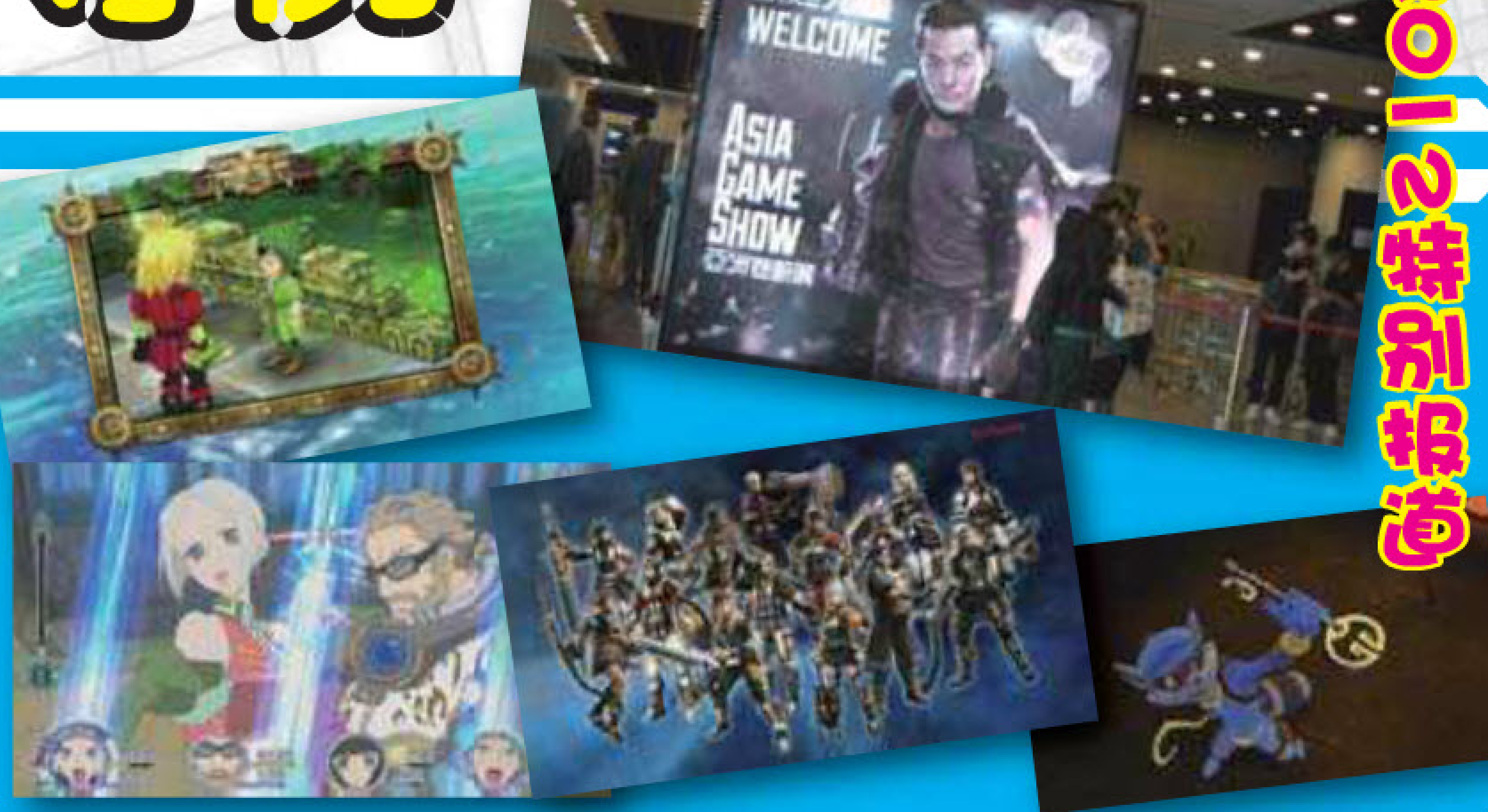


日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年1月			
17日	数码宝贝大冒险	デジモンアドベンチャ–	NBGI	RPG	6280日元
17日	黄昏的禁忌之药 携带版	黄昏のシンセミア PORTABLE	Cyberfront	AVG	6090日元
24日	银魂双六	银魂のすごろく	NBGI	TAB	6280日元
24日	东京山手线男孩 携带版 超级薄荷	TOKYOヤマノテBOYS Portable SUPER MINT DISK	5pb.	AVG	5040日元
24日	一起用餐 携带版	いっしょにごはん。PORTABLE	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	格里塞亚的果实	グリザイアの果实–LE FRUIT DE LA GRISAIA–	Prototype	AVG	6090日元
31日	加速世界 加速顶点	アクセル・ワ–ルド –加速の顶点–	NBGI	SLG	6280日元
31日	恋爱0千米	恋爱0キロメ–トル Portable	Alchemist	AVG	7140日元
31日	机装猎兵EX	机装猎兵ガンハウンドEX	G.rev	ACT	5229日元
		2013年2月			
7日	英雄VS	HEROES' VS	NBGI	ACT	6280日元
14日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6279日元
14日	战斗ROBOT魂	バトルロボット魂	NBGI	ACT	6280日元
14日	遥远的时空中 八叶抄	遥かなる时空の中で ~八叶抄~	Koei Tecmo Games	AVG	5040日元
21日	东京山手线男孩 携带版 黑樱桃	TOKYOヤマノテBOYS Portable DARK CHERRY DISC	5pb.	AVG	5040日元
21日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧	NBGI	AVG	6280日元
21日	甜点王国 携带版	デザ–ト・キングダム ポ–タブル	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	光明之舟	シャイニング・ア–ク	SEGA	RPG	6279日元
		2013年3月			
7日	奥特曼 全明星编年史	ウルトラマン オ–ルスタ–クロニクル	NBGI	S・RPG	6280日元
7日	天高云淡 携带版	空を仰ぎて云たかく Portable	Cyberfront	AVG	6090日元
7日	英国侦探神秘事件	英国探侦ミステリア	Marvelous AQL	AVG	6279日元
14日	刀剑神域 无限之刻	ソ–ドア–ト・オンライン –インフィニティ・モ–メント–	NBGI	RPG	6090日元
14日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
20日	夏空独白 携带版	夏空のモノロ–グ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	Megpoid 音乐游戏	Megpoid the music	Paraphray	MUG	6090日元
28日	Fate/新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	Marvelous AQL	RPG	6279日元
28日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラ–ズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6090日元
28日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川Games	RPG	6279日元
		2013年4月			
未定	七龙战记2020–Ⅱ	セブンスドラゴン2020–Ⅱ	SEGA	RPG	6279日元

DVD光盘



亚洲游戏展2012特别报道



游戏展望台

- 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士
- 超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼
- 讨鬼传
- 闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明
- 心灵传说R
- 海贼无双2
- 限界凸骑 怪物卡片对决
- 狡狐大冒险 时空神偷
- 战斗ROBOT魂
- 光明之舟
- 边境之门 加强版

新作特搜队

- 幻想生活
- AKB1/149 恋爱总选举
- 海贼王 冒险黎明



《拉与落》视频攻略（下）
81～100关视频解析



喧闹游园

——真人版《格斗之王99》



劲作直击

——灵魂献祭（试玩版）



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《灵魂献祭》试玩版的演示中，第一次4人联机讨伐地狱犬的任务中，最后的存活人数是几人？

A.1人　　B.2人　　C.3人



capdase psv
硅胶边框套装　3名



口袋玩家 VOL.62

《口袋妖怪》专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！



为了答谢各位新老读者一直以来对《口袋玩家》的支持，2013年的第一辑，我们举办开门红大抽奖活动。除了平常的正版口袋玩偶，更有开年大奖——喜庆又漂亮的红色日版3DS LL，望各位读者朋友踊跃参加！

影视动漫

2013剧场版跟踪报道（第一弹）

2013剧场版的面纱终于揭开，幻之口袋妖怪盖努塞克特、神秘的红色高速形态……带来2013剧场版的第一次报道！

专题企划

《口袋妖怪》16年（特别篇）——第一世代的剧场版与衍生剧（下）

剧场版15周年，让我们通过这篇专题企划，来回顾第一世代在2000～2002年的3步剧场版的精彩剧情。

研究所

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》后续研究

本辑为大家带来追加下载迷宫的详细资料及内容，并带来全部精灵的能力及出没地点，方便大家在自己的口袋乐园里也能完成全收集！

研究所

《口袋妖怪 黑2・白2》梦世界全攻略

从日版《黑2・白2》发售，到美版欧版《黑2・白2》发售，不久前PGL的梦世界再度追加新地图，更多的精灵、更多的在线游戏，本辑带来最全面的《黑2・白2》梦世界全攻略，一起去梦中收服强大的同伴吧！

研究所

口袋妖怪详尽分析——属性专题之虫系

巴大蝴、末入蛾、核果怪、萤火虫、巨翅蜻蜓、叶娘蚕，属性专题的最后一辑，我们来探析属性上吃亏但其中却不乏强者的虫族精灵！

1月23日 全国上市！

附送精美赠品

附送2012剧场版《丘雷姆VS圣剑士 凯路迪欧》中文收藏版DVD

《口袋玩家》DVD收录：2013剧场版特报预告（第一弹）+《宠物小精灵BW》第二季中文字幕动画

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：18元